•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Top Secrets de A Sangre Fría, Pompeya, Paris 1313 y segunda parte de Dark Reign 2

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº 60 • Noviembre • 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Midtown Madness 2
- Metal Gear Solid
- Superbike 2001
- Crimson Skies
- Primera División Stars 2001
- V-Rally 2
- Egipto II
- Deus Ex
- Grouch

Previews

- FIFA 2001
- C&C: Red Alert 2
- Starship Troopers
- Colin McRae 2
- Tomb Raider Chronicles
- Runaway
- Pro Rally
- Gunman
- Sacrifice

La fuga de Monkey Island

Vuelve el mito

américa iberica

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

segundos fuera...

muy pronto en tu PC

dinamic
MULTIMEDIA

www.dinamic.com

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Producción:
Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Nos mojamos

Lo más fácil sería esperar a que Blade saliese al mercado, y si fuese un éxito a nivel nacional e internacional subirnos al carro, y si no lo es, mirar disimuladamente a otro lado y hacer borrón y cuenta nueva. Sí, sería lo más fácil, pero a nosotros nos gusta mojarnos, y a riesgo de "meter la pata" –aunque en este caso, sinceramente el riesgo nos parece mínimo–, desde CGW afirmamos ya que Blade: the Edge of Darkness, es junto con Commandos, el mejor juego hecho jamás en España (tal vez sólo La Abadía del Crimen se pueda medir con estos dos colosos), y que sin duda alguna va a catapultar a Rebel Act a la primera fila de los desarrolladores mundiales.

Su pronosticable éxito no es ni mucho menos fruto de la casualidad: si al talento de un grupo de jóvenes programadores se le suma una indesmayable voluntad –no todo el mundo se hubiera mantenido firme 4 años al pie del cañón para finalizar un proyecto–, junto con el inquebrantable apoyo –por qué no decirlo– de una distribuidora española, Friendware, que ha luchado contra viento y marea para que este juego saliera adelante, todo ha contribuido a culminar algo, que además, no es un punto y aparte, sino un punto y seguido.

Y decimos esto porque si Blade, como nosotros firmemente creemos, se convierte en un superventas a nivel internacional, Rebel Act habrá andado ya la parte más difícil del camino: el desarrollo de un "engine" prodigioso al que a partir de ahora se le podrá empezar a sacar fruto, algo así como lo que logró id Software con el "motor" de Quake.

Lo que viene por delante, además de un más que previsible "Blade 2", es el proceso de licenciar el portentoso software que Rebel Act ha creado para su primer juego, y ver de qué son capaces otros desarrolladores utilizándolo. Con ello también se rentabilizará razonablemente lo que de otro modo hubiera sido una inversión suicida: dedicar cuatro años a crear un "engine" para luego no volver a utilizarlo.

Y lo mejor de todo –no nos cansaremos de insistir sobre este tema– es que el software español sigue mostrando en cada vez más frecuentes dosis su talento al resto del mundo, y esta vez no habrá que esperar mucho para que otros juegos de sobresaliente calidad recojan el testigo que ahora porta Blade; La Prisión o Runaway, de Dinamic mantendrán alto el listón, Pro Rally 2001, de Ubi Soft, será capaz de competir en el difícil mundo de los juegos de conducción, y por supuesto, ya en el 2001, Pyro volverá a la carga con el esperadísimo Commandos 2.

Próximos a cumplir nuestro quinto aniversario, es todo un orgullo y un placer ver como la cantera española de creadores de videojuegos sigue creciendo, y desde CGW nos seguiremos "mojando" para intentar apoyarles.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

En portada:

Es más que un placer un auténtico honor que una saga del prestigio de Monkey Island se asome a la portada de nuestra revista. La cuarta entrega de la serie, La Fuga de Monkey Island, no sólo supone el paso a las 3D, sino también una nueva muestra del talento de LucasArts en el campo de las aventuras gráficas.

Metal Gear Solid

Grouch

V-Rally 2 Expert Edition

REPORTAJES

La Fuga de Monkey Island 46

Luna de hiel. Aquí os ofrecemos un amplio reportaje sobre la última entrega de la saga más famosa de aventuras para ordenador. Esta vez serán muchas las cosas que han cambiado.

Zeta Multimedia 54

Tebeo, te juego. La editora de libros ha decidido desempolvar sus éxitos más famosos y trasladarlos a juegos para PC. Comenzaron con Mortadelo y Filemón. Zipi y Zape y El Capitán Trueno, les siguen.

AVENTURA/ROL

Deus Ex 60

Maldita inteligencia artificial. Del creador de Thief, nos llega uno de los juegos más intrigantes de cuantos puedas encontrar en nuestro mercado. Su absorvente universo se sustenta en un elaborado guión.

Metal Gear Solid 64

Una serpiente cautelosa. Ha sido uno de los juegos más buscados para PlayStation, pero a partir de este momento, podrás tener en casa, y dentro de tu PC, al incomparable Solid Snake. ¿Quién te hará dejar de jugar?

Egipto II: La Profecía de Heliópolis 66

El veneno de la maldad. Tifet es una joven arriesgada que consigue mantener una alta posición dentro de la machista sociedad egipcia. El descubrimiento de una enfermedad que asola la ciudad de Heliópolis, puede que, con ella, tenga remedio.

El Tesoro de la Alcachofa 68

Viva la piratería. No nos estamos refiriendo al hecho de copiar ilegalmente propiedades intelectuales, sino que se trata de un divertido título presentado por Alcachofa Soft. Una empresa con buenas perspectivas.

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr 70

Ungidos con sangre. Las desapariciones relacionadas con la leyenda de la Bruja de Blair, tuvieron su origen en el asesinato de siete niños en la América profunda. Un juego oscuro para tiempos oscuros.

ESTRATEGIA

Cultures: The Viking 72

Vickie el vikingo. Cinco siglos antes que Colón, en teoría en el año 1000, los vikingos llegaron a las tierras de la costa de América. No sabemos si eso será cierto o no: quizá lo descubras en este juego.

Rainbow Six: Covert Operations 74

Fuerza de asalto. La labor que, a diario, realizan los miembros de los cuerpos de asalto de élite, es tan importante como secretos sus procedimientos. Este juego nos permitirá meternos en su piel y sentir lo que ellos sienten.

Astérix: La Batalla de las Galias 76

La eterna lucha entre el bien y... los romanos. La pequeña aldea se muestra tan resistente como siempre, pero el druída Panoramix necesita ingredientes para sus pociones mágicas. Ahora, serás tu quien tendrá que conquistar a los romanos.

ACCION

Crimson Skies 78

Aventuras temerarias. Se trata de una amalgama de aciertos, que consiguen establecer este juego como uno de los más divertidos de cuantos han pasado por nuestra redacción. ¡Descubre el porqué!

3D Ultra Pinball: Thrillride 82

Un caleidoscopio de acción. Si siempre os han gustado los pinballs, este os encantará. Multitud de pantallas distintas, una mesa que quita el aliento y muchas opciones para la diversión lo convierten en el mejor.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Grouch 84

Mundo, demonios y ¡carne! Los trolls han raptado a la novia de nuestro héroe. Parece ser que pretenden mejorar la línea genética de su especie, que está tan deteriorada. Tú tendrás que impedirlo.

Kao The Kangaroo 86

Saltador nato. A pesar de su gran parecido con otros juegos que saltaron a la fama hace meses, este exigente título de acción, hará que la adrenalina corra a raudales por tus venas. ¡No debes tener compasión!

Fort Millenium 88

Una de arena y otra... de arena. Ya tuvimos una experiencia de este tipo de juego con Fort Boyard hace bastante tiempo. La evolución lógica de las cosas nos permitirá soñar como nunca lo hemos hecho.

Pacific Air Warriors 90

Manía persecutoria. En el más puro estilo arcade que puedas imaginar, este juego de acción nos transportará hasta los límites de la interactividad. El momento vivido por juegos anteriores en 3D se renueva.

Midtown Madness 2 92

Paradojas contradictorias. ¿Te imaginas conducir un autobús de dos pisos a toda velocidad a través de las empinadas calles de la capital inglesa? Pues no desesperes: ahora tienes la oportunidad.

Resurrection 94

Duro de roer. Un mismo destino común se cierne sobre el abatido futuro de tres personajes en la Edad Media. Sin saberlo, sus vidas están a punto de converger en una implosión de exaltados momentos de acción.

3D Ultra Mini Rally Deluxe 96

¡Corren que vuelan! Multitud de pistas para despotricar con los vehículos, varios coches a tu disposición y un gran sentido del humor; son las cualidades más acusadas de este modelo de acción: no te arrepentirás.

DEPORTES

Rugby 2001 98

Por la puerta grande. Aunque nuestro país no es uno de los grandes en este deporte, lo cierto es que resulta apasionante. Un buen juego era lo único que faltaba para elevarlo a la categoría que se merece.

3D Ultra Maximum Billar 100

Bueno, bonito, variado y barato. Puede parecer un slogan de lo más típico, pero lo cierto es que al título que lleva este juego no se le puede añadir ni quitar un ápice de verdad. Se trata de una gran oportunidad.

Primera División Stars 2001 102

Hijo menor de un dios. Creado con toda intención hacia un público determinado, este juego no es apto para los más exigentes. Sin embargo, los menos profanos en la materia, tendrán su oportunidad de oro.

Madden NFL 2001 104

Jugabilidad al poder. Se trata de una buena excusa para mantener el tipo sin ser aplastado por jugadores que, más bien, parecen trenes de mercancías que otra cosa. Esta vez, no se ha escatimado en gastos...

SIMULACION

Superbike 2001 106

Al filo de lo imposible. Era un reto importante, pero la superación de la saga nos llega de la mano de esta maravilla para PC. El juego, exprime todo el jugo al mundo del motor sobre dos ruedas... ¡sin riesgos!

V-Rally 2 Expert Edition 108

Motor maestro. A pesar de la gran expectación que genera la aparición de un juego como éste, lo cierto es que no se ha sacado todo el partido que hubiéramos querido los usuarios. No obstante, la esperanza es lo último que se pierde.

Screamer 4x4 110

Como la vida misma. Con una tasa de realismo al 100%, esta creación de Clevers Team, supone uno de los retos más apasionantes para los amantes del mundo del motor. Las posibilidades de diversión no acaban nunca.

secciones

8 Léeme.bat

Algunas de las noticias más interesantes, de cuantas hemos podido recabar en el mundo de los juegos para PC están ampliamente reflejadas en estas dos páginas que darán mucho que hablar.

10 Interfaz

Debido a la avalancha de juegos con la que estamos siendo sepultados, véase que las Navidades están a punto de llegar, hemos reducido la extensión de ésta sección. Aquí están las dudas más interesantes recibidas.

12 Hardware

Dos elementos excepcionales, como son WingMan Rumblepad, consistente en un complejo mando para tus juegos; y Microsoft Wheel Mouse Optical, un ratón de avanzada tecnología, han sido examinados en nuestra redacción.

15 Zona Alfa

En nuestro punto de vista tenemos este mes dos juegos importantes. Su estado de desarrollo es muy avanzado, si bien, no verán la luz de la comercialidad hasta dentro de algún mes.

21 Zona Beta

Sorprendentemente, más cerca de la treintena que de la veintena, esta sección viene repleta para el mes en curso. Las más novedosas producciones te esperan a la vuelta de la esquina. ¡No te podrás resistir!

112 Top Secret

A Sangre Fría, una de las últimas superproducciones de juegos para PC, y Dark Reign 2, serán los títulos "destripados" este mes. Vuestras dudas quedarán resueltas. No tendréis excusa para jugar... ¡y ganar!

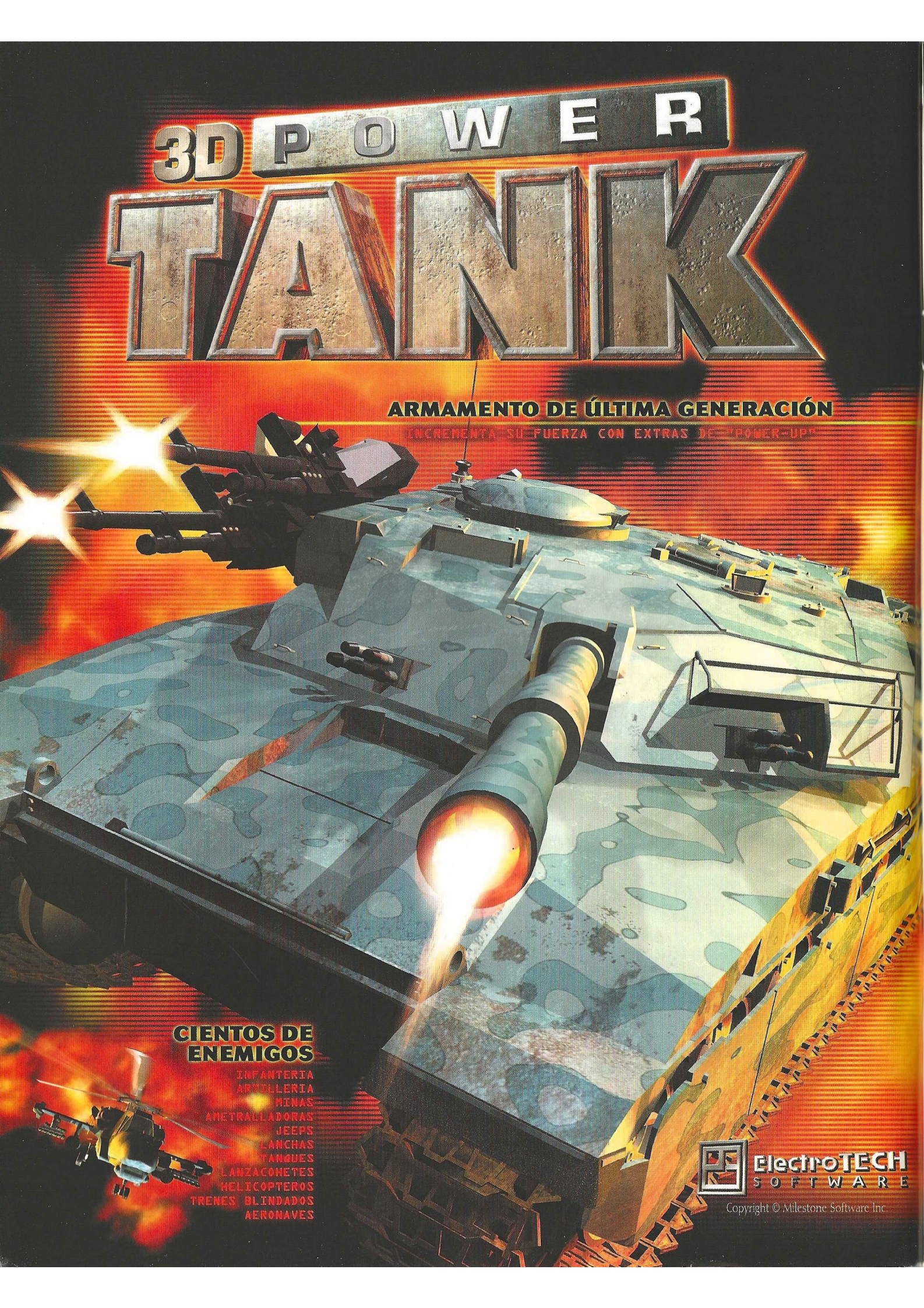
146 Top CGW

Algunos de los cambios más sustanciales materializados en la composición de nuestra lista de títulos mas votados, se debe al incremento de lectores que participan en esta sección. Seguid así, y conseguid los premios que sorteamos.

3D POWER TANK

ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN

INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UPS"



CIENTOS DE ENEMIGOS

INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES

ElectroTECH SOFTWARE

Copyright © Milestone Software Inc.

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA

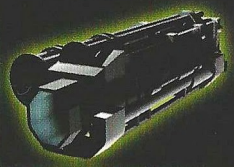
AMETRALLADORA

CAÑON DE PLASMA

CAÑON DE NAPALM

LANZAGRANADAS

LANZACOHETES



LANZACOHETES AUTOGUIADOS

CAÑON MAGNETICO

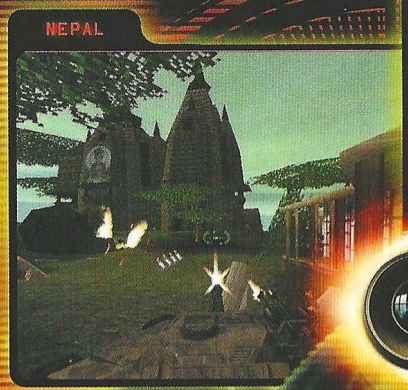
RAYO LASER

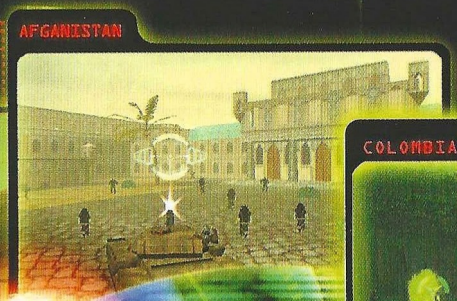
ARMA TOXICA

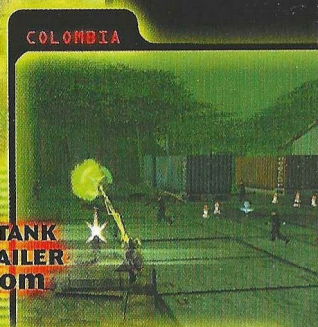
ARMA MOLECULAR

25 MISIONES

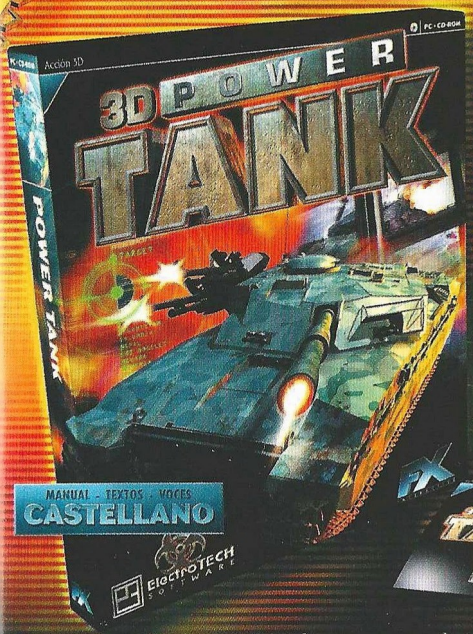
INCLUIDAS 6 POR RED E INTERNET







DESCUBRE POWER TANK y DESCARGA SU TRAILER DESDE fxplanet.com



19 MAPAS

CON AYUDAS Y PISTAS PARA CADA MISION

YA A LA VENTA

2.995

2.995 pesetas / 18 euros

PC · CD-ROM

FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

Power Tank se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

"Los juegos quizás sean el futuro del cómic una vez desaparecido éste"

Entrevista a Francisco Ibáñez

Creador de Mortadelo y Filemón

Francisco Ibáñez, padre de dos de las criaturas más célebres de nuestro país, concedió una entrevista a Computer Gaming World, en la que nos cuenta, bajo su visión de dibujante consagrado, lo que le parecen las nuevas tecnologías y, más en concreto, los videojuegos inspirados en sus inmortales personajes. Como podréis ver, en sus respuestas no falta ese toque de humor característico de todos sus cómics.

CGW: ¿Qué le parece la gran difusión que tienen sus personajes, sobre todo Mortadelo y Filemón, en Internet? Además de la página web oficial de este dúo, hay muchos aficionados en España, Alemania y Estados Unidos, que dedican su tiempo a hablar de su obra, resumir los guiones e incluso reproducir pequeñas tiras y viñetas.

FI: Si hablan de mi obra, resumen guiones y reproducen tiras, es que antes compraron el álbum correspondiente. ¡Hermosos aficionados! ¡Que dure la cosa, que dure!

CGW: ¿Qué opina acerca de las aventuras de Mortadelo y Filemón transformadas en juegos de ordenador? ¿Cuál ha sido su participación en ellas?

FI: Quizás sea el futuro del cómic una vez desaparecido este bajo el formato de álbum (una reciente estadística dice que sólo un joven de cada siete lee periódicos y revistas). Por lo menos, en esta modalidad, el lector o espectador no se limita a permanecer como una momia delante de la pantallita. Aquí participa, recrea, toma parte en el desarrollo de la historia. Debido a mi ignorancia supina en todo lo relativo al medio, me he limitado a facilitar los álbumes correspondientes; dar el visto bueno a los bocetos que se me han presentado durante la realización y decir al final: "¡Oh, qué bonito!"

CGW: Zipi y Zape se van a modernizar hasta extremos insospechados. ¿Podría ocurrir lo mismo con Mortadelo y Filemón?

FI: Bueno, ocurre con Zipi y Zape que durante cuatro o cinco décadas se mantuvieron en su espíritu inicial, teniendo por tanto un inmenso campo por delante para modernizarse. Con Mortadelo y Filemón, por el contrario, ocurre que su genial, prolífico, agudo y ocurrente autor (no, no tengo abuela), su talentudo y divertido autor, repito, los ha mantenido siempre al día, echando mano de temas sobre los ultimísimos acontecimientos de actualidad que se producen por esos y por estos mundos.

CGW: Al igual que el Botones Sacarino va a saltar a la pequeña pantalla, ¿podría haber aventuras de éste u otros personajes en el ordenador o consolas de videojuegos, además de los títulos ya existentes de Mortadelo y Filemón?

FI: ¡Pues claro que podrían haber! En ordenador, consolas, realidad virtual y hasta en los cartelones que llevaban hace dos siglos aquellos invidentes que iban señalando con un puntero y relatando "¡La señora del burgomaestre, se va con un tío rupestre, y el burlado, en un ribazo, le sacude un trabucazo...!" Podría haber y habrá, no lo dudes.

CGW: Los niños de hoy, en vez de llevar un pan bajo el brazo, nacen con un ratón en la mano. ¿Cree que las nuevas generaciones van a abandonar la lectura, ya sea del cómic o los libros?

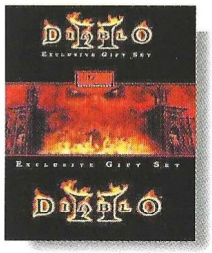
FI: ¡Eso me temo, eso! Lo único que van a leer son las instrucciones para manejar las consolas esas, y contando con que no se las lea su papi. Los jóvenes del futuro, otra cosa dura no sé si tendrán, pero el dedo de darle al ratón... ¡hormigón armado, tío! Pero bueno, no seamos pesimistas. Confío en que siempre quedará un sector de aficionados a la historieta, que mantendrá el género por los siglos de los siglos, aaaamén.

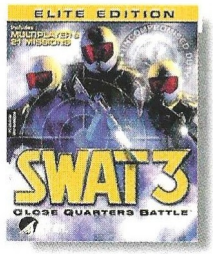
Nuevos lanzamientos de Havas

Havas Interactive ha anunciado recientemente el lanzamiento, o mejor dicho, relanzamiento, de dos de sus títulos estrella, ambos en sendas ediciones especiales. Se trata de Diablo II Edición Especial y de SWAT 3 Elite Edition.

Como todos sabéis, SWAT 3 es un juego en el que tomamos el control de un cuerpo de élite de la policía Norte Americana. Las misiones que se nos ofrecen son absolutamente geniales y contienen un grado de realismo muy pocas veces visto. En esta reedición, podremos encontrar nuevas misiones, armas y personajes, además de un modo multijugador con el que hasta 5 jugadores pueden participar en una misma partida a través de red, red de área local (LAN) o con conexión a Internet.

En lo referente a Diablo II, poco os podemos contar que no sepáis, tan solo que es y ha sido considerado juego del año en todo el mundo. A diferencia de su antecesor, en Diablo II podemos seleccionar cinco personajes diferentes. El apartado gráfico también ha evolucionado, haciendo que Diablo II sea uno de los juegos más vistosos de los últimos meses.

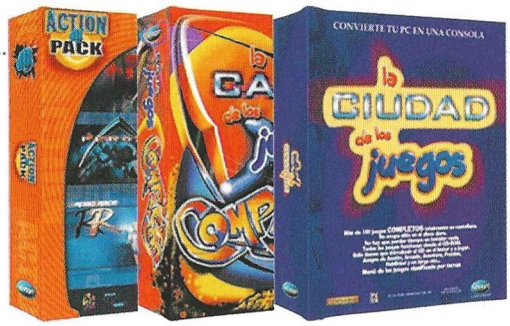




Éste nuevo pack incorpora, además del juego completo, un DVD-ROM con las secuencias de vídeo del juego, con toda la calidad que ofrece este formato, y una guía de juego para que el jugador no desespere si se queda atascado en algún nivel. Diablo II Edición Especial está íntegramente en castellano y tiene un precio de 7.995 pesetas.

Newsoft, juegos por doquier

Newsoft sorprendió hace tiempo con una tirada de juegos que se ejecutan directamente desde el CD-ROM de nuestros ordenadores. Juegos, Juegos Max y Juegos 3D fueron los títulos bajo los que se comercializaron en España esos tres CDS. En breve, la segunda parte de esta entrega estará en la calle.



Juegos 2 ofrece más de 250 juegos shareware en su versión completa, Juegos Max 2 casi otros tantos también en versión freeware con un nuevo navegador para acceder a ellos; y por lo que respecta a Juegos 3D 2, su contenido ofrece lo que se adivina desde el título: juegos tridimensionales.

Por si esto no fuera suficiente, también dispondrás de otros títulos lanzados desde Newsoft: Action Pack, Classic Games Pack para nostálgicos aventureros y Family Games Pack para toda la familia. La serie en tres volúmenes de 25 Juegos, la Caja de Juegos Completos con 19 ejemplares, y la Ciudad de los Juegos –una nutrida recopilación– vienen a cerrar la oferta. ¿Crees que podrás con ellos?

El poder del juego On-Line

Codemasters, compañía artífice de maravillas como Colin McRae, su continuación o el próximo y esperado Insane, quiere potenciar el juego online con el Codemasters Multiplayer Network (CMN), un servidor específicamente creado para ello. Éste servidor se pondrá en marcha el mismo día que Insane salga a la venta, que será el día 24 de noviembre.

Insane será, como es lógico, el primer juego que haga uso del susodicho servidor, ya que es un título con unas grandes posibilidades de juego online.

Al contrario que los servidores específicos de juegos, el Codemasters Multiplayer Network es único en su calidad de servidor universal para todos los juegos de Codemasters. El software reconocerá y será compatible con todos los juegos futuros online de Codemasters, ofreciendo a los jugadores opciones multijugador instantáneas a través de Internet.

Aunque en su lanzamiento se estrenará como servidor de juegos de PC, el CMN albergará, en un futuro cercano, otras plataformas de juego, como WAP, PS2 y X-BOX, de modo que los jugadores podrán medir sus fuerzas aunque se conecten desde distintas plataformas.

Una iniciativa que esperamos tenga la respuesta que se merece.

La vuelta de ThrustMaster a sus raíces

ThrustMaster, una de las compañías pioneras en la fabricación de joysticks para ordenador, ofrece al usuario, después de mucho tiempo, tres nuevos controladores creados específicamente para los simuladores de vuelo. La experiencia de la compañía y los buenos resultados obtenidos tiempo atrás, han sido los percutores de este "retorno", que sin duda agradecerán muchos jugadores.

El primero de ellos, llamado Top Gun Fox 2, cuenta con un innovador diseño del acelerador deslizante (palanca de gases) con el pulgar proporciona un fácil control de la potencia. Además, dos botones de acción rápida y un gatillo intensifican las funciones disponibles. El precio de este joystick será de 4.990 pesetas (IVA incluido) y estará disponible desde mediados de noviembre.

El Top Gun Fox 2 Pro es una versión más avanzada del Top Gun Fox 2, ya que es posible, entre otras cosas, programar hasta 56 funciones directamente en el POV de 8 direcciones y 7 botones (incluyendo el botón especial Fox 2), para conseguir un control máximo al alcance de tu mano. También estará disponible desde mediados de noviembre y su precio será de 8.990 pesetas (IVA incluido).

Por último, tenemos el Top Gun AfterBurner, un joystick ideado para los más exigentes y verdaderos fanáticos de la simulación. El software ThrustMapper 3 incluido, permite programar hasta 60 funciones en el botón POV de 8 direcciones y los otros 8 botones. ThrustMapper 3, la nueva referencia en software de mapeado, es ideal tanto para los jugadores expertos como para los principiantes.

Además, el joystick Top Gun AfterBurner está diseñado con tecnología Digital Integration, que lo convierte en la marca de referencia en cuanto a calidad y precisión en simulación de vuelo. Estará disponible, al igual que los otros dos, a mediados de noviembre por el increíble precio de 12.990 pesetas (IVA incluido).

Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock	
G.O.D.	12/00
Disciples II: Dark Prophecy	
Strategy First	02/01
Shadowbane	
G.O.D.	05/00
Sigma	
Relic	09/01
Startopia	
Eidos	12/00
Star Wars Super Bombad Racing	
Lucas Learning	01/01
Summoner	
THQ	03/00
Tex Atomic's Big Bot Battles	
Monolith	02/01
Warrior Kings	
Black Cactus	06/01
Zero-G Marines	
Strategy First	09/00

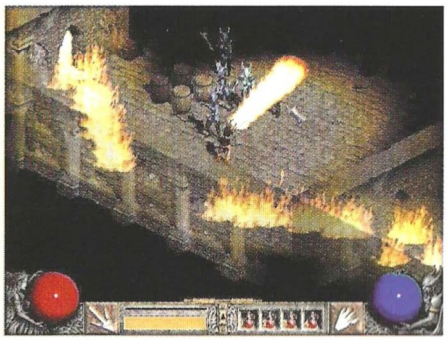
Teletipo

Planeta de Agostini ha entrado de lleno en el mundo de los videojuegos distribuyendo, a partir de este momento, los juegos de la compañía británica Empire. Entre los juegos más destacables, podemos encontrar Sheep y Battle of Britain.

Debido a la gran acogida que ha tenido Everquest entre los jugadores y al número de unidades que se han vendido (unas 400.000 en todo el mundo), Ubi Soft reduce ahora el precio de este producto a 4.995 pesetas, para que así todo aquel que lo desee pueda disfrutar de la gran experiencia On-Line.

El día 11 (sábado) el stand de Guillemot, Hercules y ThrustMaster en el SIMO TCI, será foco de atención para "quakeros" y aficionados de todo tipo a la buena música. Durante todo el día, los dos mejores jugadores de España de Quake desafiarán a los atrevidos visitantes en duelos de intensos 5 minutos. A las 17:30 el grupo mallorquín Sexy Sadie ofrecerá un concierto electroacústico de carácter único y exclusivo.

Interfaz correo



Estimado amigos de la revista. Tengo una duda que no se si es normal. Veréis: me compré hace poco el juego Diablo II. Como tengo un ordenador nuevo y potente, creía que el juego iría de maravilla, pero resulta que cuando me encuentro en una pantalla en donde tienen que salir muchos monstruos a la vez, las cosas van muy despacio, al menos durante unos momentos. ¿Tengo que cambiarle algo al ordenador?

***Laura Poyatos.** Zaragoza*

Es lógico que, en determinadas ocasiones, y sin que suponga una imposibilidad insalvable a la hora de jugar, la gran cantidad de elementos de juego que aparecen en la pantalla, haga que tu ordenador se sature y vaya un poco más despacio. Si quieres que se note menos, puedes alterar algunas de las opciones del menú "Vídeo", pero estas transiciones que ralentizan el proceso de juego normalmente se dan en momentos puntuales. No te merece la pena acabar todo Diablo con una peor calidad de imagen sólo por eso.

Hola colegas. Soy un aficionado a los juegos de carreras de coches de todo tipo. En estos momentos juego con Rollcage y me gustaría tener algunos trucos para divertirme más. Creo que habéis publicado algunos, pero compro la revista desde hace poco y no los encuentro. Gracias.

***Alberto de la Torre.** Correo electrónico*

En el menú principal, pulsa el siguiente código para activar un submenú depurado. En él se te ofrecerán varias posibilidades, las cuales te permitirán activar nuevos parámetros de juego directamente. Los otros dos, has de pulsarlos aparte en el menú principal:

IAMALAZYBASTARD
WARPSPEEDMRSULU para activar el sistema de hipervelocidad, y
WRECKEDONSPEED para disfrutar de una megavelocidad sin límites.

¿Qué tal amigos? Estoy rompiéndome la cabeza intentando pasar el rompecabezas del puente del arco iris en la tierra de los muertos del juego Atlantis 2. ¿Podríais ayudarme a resolverlo?

***Eduardo de la Fuente.** Salamanca*

Lo que tienes que hacer para obtener el puente es conseguir que el hombrecillo recorra un camino. Tendrás que ir cogiendo las hojas de colores en un determinado orden y terminar en la orilla opuesta del río. Se puede cambiar la posición de los componentes de la cuadrícula pulsando el botón izquierdo, y haciéndoles girar después con el botón derecho del ratón. El orden de colores es este que te mostramos a continuación:

morado; azul; celeste; verde; amarillo; naranja y rojo.

Las casillas se colocarán, de abajo a arriba y de derecha a izquierda en el siguiente orden:

salida/morado/celeste; verde/sin hoja/azul; amarillo/naranja/rojo.

Un saludo y una pregunta: me he comprado el juego Evidence y no se qué hacer en el apartamento de Sara. Tiene conectada una alarma dentro de la casa y cuando intento entrar en sus archivos suena y me detiene la policía. ¿Cómo puedo desconectarla? ¿Es la que está en el piso de arriba, detrás del segundo volumen de la enciclopedia?

***Lidia.** Las Rozas (Madrid)*

Dentro del cajón que tiene la mesa en donde se encuentra el ordenador verás que hay una nota con tres números de teléfono. Para comenzar a ver las cosas claras, tendrás que comparar esos números con los que aparecen escritos en la agenda. Uno de los números de teléfono tiene los cuatro últimos dígitos descolocados. A partir de esta pista podrás desconectar la alarma, porque esos cuatro con la contraseña que necesitas.

En cuanto a la alarma, tienes razón: se encuentra en el piso de arriba detrás de una enciclopedia, en su segundo volumen. Si tecleas el codigo 4040, escucharás unos pitidos que te indicarán la desactivación de la alarma.

Amigos de CGW. Estoy jugando King's Quest VI y no se cómo ascender hacia la montaña sagrada. Las soluciones que he encontrado no me resuelven el problema. ¿Las letras que se usan deben tener algún orden en concreto dentro de la adivinanza?¿Hay que poner otra palabra? Espero que puedan echarme una mano y, así, terminar el juego.

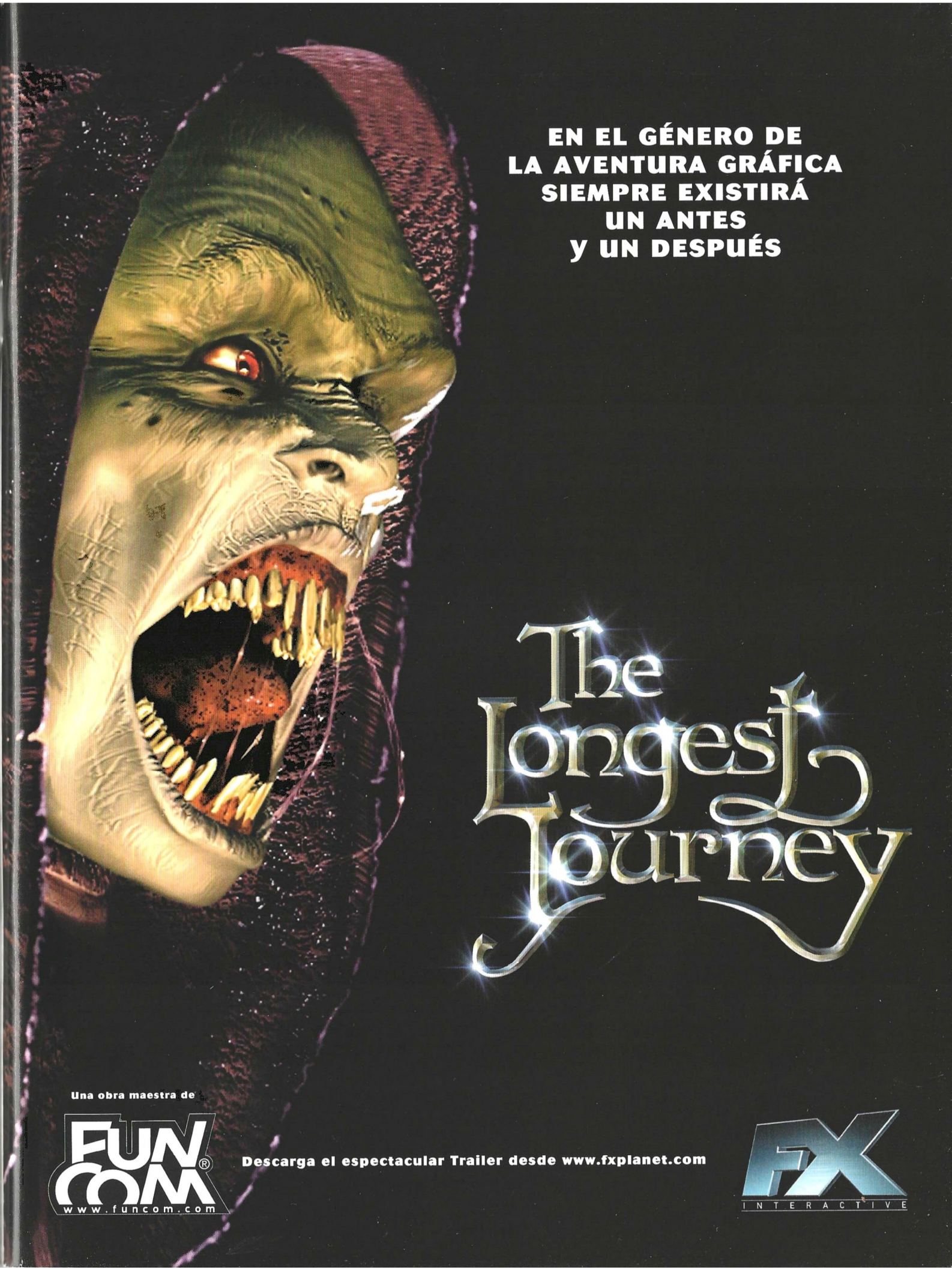
Eugenio Yepes.Correo electrónico

Una vez que llegues a la parte de arriba, tienes que estudiar la frase que se te propone como adivinanza. Tendrás que seleccionar de la misma "ASCEND". De cada palabra, una letra.

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com


EN EL GÉNERO DE
LA AVENTURA GRÁFICA
SIEMPRE EXISTIRÁ
UN ANTES
y UN DESPUÉS
The Longest Journey
Una obra maestra de
FUNCOM®
www.funcom.com
Descarga el espectacular Trailer desde www.fxplanet.com
FX
INTERACTIVE

Hard-ware

WingMan Rumblepad

Si buscas tener unas sensaciones similares a las que te ofrece un volante provisto de Force Feedback cuando juegas a un simulador de coches, éste nuevo pad de control de Logitech te ayudará a conseguirlo.

8,7

WingMan Rumblepad

Precio: 7.490 ptas.
Fabricante: Logitech
Pros: El efecto de vibración es muy bueno, y nos bastará en muchos juegos para saber de dónde proviene la acción.
Contras: Para ser un pad de control, el precio se nos antoja algo elevado, aunque si poseemos suficientes juegos que aprovechen el Force Feedback puede salirnos rentable.

Temblor en tus manos

Lo mas importante de todo es que esa sensación la podrás disfrutar con la mayoría de los juegos, o mejor dicho, con todos aquellos que soporten la opción Force Feedback.

Cierto es que ya hay otros periféricos similares, pero el nuevo WingMan Rumblepad tiene algo que la mayoría no tiene, y es el hecho de que cuenta con dos motores en lugar de uno. En un principio esto puede no llamar demasiado la atención del jugador, al menos hasta que conoce su principal función.

Gracias a la incorporación de un motor adicional, el jugador tendrá la posibilidad de experimentar situaciones que no había probado antes. Por ejemplo, si jugamos a un simulador, cuando un contrincante pretenda adelantarnos, sabremos el lado por el que va a efectuar su adelantamiento gracias a las vibraciones, es decir, vibrará más un motor que otro, dependiendo si es el lado derecho o el izquierdo por el que transcurre la acción.

Además, con el WingMan Rumblepad se incorpora un software especial denominado WingMan Profiler Software, destinado a controlar el dispositivo. De este modo, el usuario puede asignar a su completo antojo comandos individuales o macros de múltiples comandos a cualquiera de los botones del pad, y cambiar dichos comandos para cada uno de los juegos.

Microsoft Wheel Mouse Optical

Si buscas un ratón fiable, que no te cueste un riñón y que disponga de lo último en tecnología, éste nuevo ratón de Microsoft te viene como anillo al dedo.

9,1

Microsoft Wheel Mouse Optical

Precio: 5.500 PTAS.
Fabricante: Microsoft
Pros: Económico, novedoso y dotado de las últimas tecnologías. Es, por así decirlo, el ratón ideal.
Contras: El diseño no es demasiado espectacular, pero cumple sobradamente con su cometido.

Tecnología a buen precio

Poco a poco, los ratones están prescindiendo de uno de sus elementos vitales, al menos hasta ahora. Nos referimos a la bola, gracias a la cual es posible el desplazamiento del cursor por la pantalla. Sin embargo, de un tiempo a esta parte, todas aquellas compañías que se dedican a la fabricación de estos útiles periféricos, están optando por incluir en ellos la denominada "tecnología óptica"

En el caso de Microsoft, dicha tecnología recibe el nombre de "Intellieye", que ahora ha sido mejorada y a pasado a llamarse "Intellieye 2". Gracias a ella, el sensor óptico escanea la superficie por la que se desplaza un 33% más rápido que cualquier otro ratón de características similares.

Además de esto, el Microsoft Whwwl Mouse Optical está provisto de una rueda central de desplazamiento, muy útil para, por ejemplo, navegar por Internet. Es ambidiestro, pudiendo ser utilizado por personas diestras o zurdas sin ningún tipo de problema. Además de la rueda de desplazamiento, cuenta con dos botones perfectamente configurables a voluntad del usuario.

Las conexiones de este ratón se pueden efectuar tanto por PS2 como por USB.

Por si fuera poco, cuenta con tres años de garantía.

Entra en la comunidad del entretenimiento interactivo. Te cruzarás por los pasillos con los personajes más fascinantes. Tendrás licencia para curiosear por todas partes, jugar on-line o probar las últimas novedades. Descubre todo lo que se está cociendo en el mundo de los videojuegos. A partir de ahora, no sucederá nada sin que tú te enteres.

Oniric.com
donde sucederá todo

eresMas

"SI TE GUSTA LA ACCIÓN,
LA QUERRÁS EN GRANDES DOSIS"

HEAVY METAL®

FAKK2

ritual entertainment

PC CD

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Heavy Metal Copyright © 2000 y una marca registrada de Metal Mammoth Inc. Todos los derechos reservados. F.A.K.2. es Copyright © 2000 y una marca comercial de Keven B.Eastman. Todos los derechos reservados. El logo de Ritual Entertainment es una marca marca comercial de Ritual Entertainment. Gathering of Developers y godgames son marcas comerciales de Gathering of Developers, Inc. El logo de Take 2 y Take 2 Interactive Software son marcas comerciales de Take Interactive Software. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. © 2000 Gathering of Developers, Inc. Todos los derechos reservados.

Zona Alfa

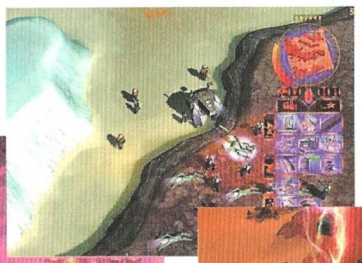
En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

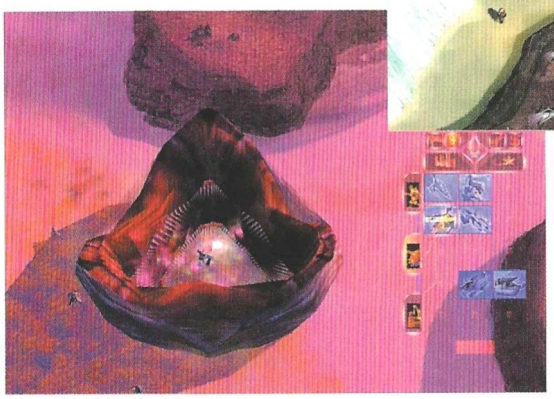
Emperor Battle for Dune

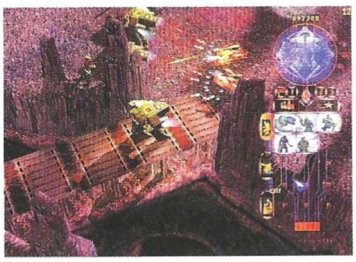
Lucha por el trono

Una vez más, los Ordos y las casas de Atreides y Harkonnen se enfrentarán por la supremacía sobre Dune, Arrakis, única fuente donde se encuentra la especia en todo el universo. La especia expande la consciencia, permite a la Cofradía de Navegantes plegar el espacio, y a las Bene Gesserit asomarse al futuro. Se trata del elemento más codiciado en todo el universo. Quien controle Dune, controlará la especia.

Además de poder elegir entre las tres facciones, el jugador podrá escoger también entre cinco subgrupos para comenzar una campaña que le llevará por cinco mundos, tratando de conquistar el trono imperial. El control de las unidades será a nivel planetario y sobre el terreno, algo que nunca había ocurrido en esta serie de juegos. Entre los mundos adicionales donde se librará la batalla están Caladan (sede de la Casa Atreides), Geidi Primero (sede de la Casa Harkonnen), y el planeta helado Sigma Draconis.







Las unidades tendrán modos defensivos y de ataque, será posible por fin cabalgar sobre los gusanos de la arena, y por supuesto, el modo multijugador permitirá participar online a través del servicio gratuito de Westwood, ya sea en modo cooperativo o en competitivo.

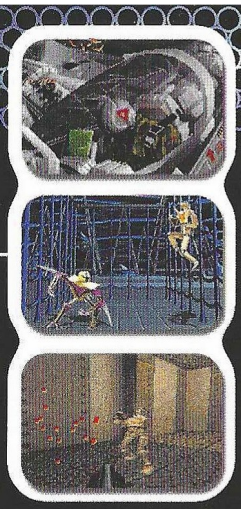
Como muestran las imágenes, el aspecto visual de Emperor Battle for Dune es muy superior al de sus predecesores, lo que unido a las capacidades 3D del terreno, creará nuevas posibilidades tácticas y estratégicas. Por otro lado, el hecho de controlar fuerzas a nivel planetario multiplicará también la jugabilidad.

La trilogía de Dune en ordenador se convertirá en tetralogía el año que viene. Westwood acaba de anunciar un nuevo título de estrategia 3D basado en este universo que popularizara el filme de Laurentis.

Emperor Battle for Dune

Editor: Westwood
Fecha de lanzamiento: Junio 2001

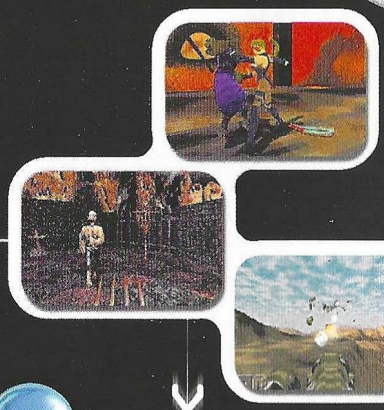
Más de 250 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

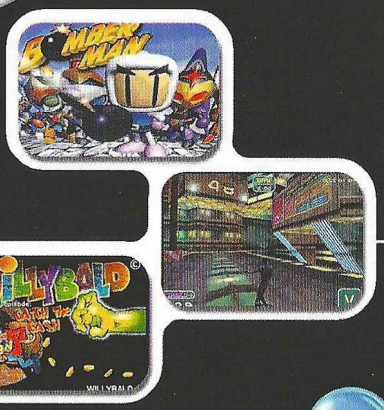


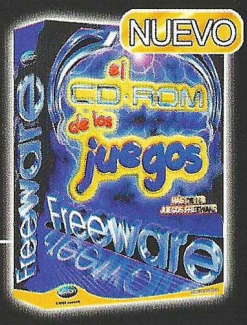
Otros 300 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

NEWSOFT

Los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.



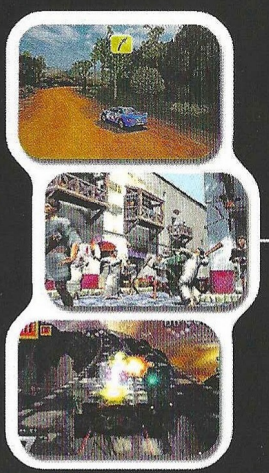




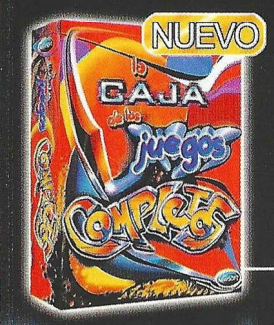
Más de 150 alucinantes juegos Freeware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

¡Ya no tendrás que grabar en tu disco duro cientos de ficheros y subdirectorios para después borrarlos!

La mejor y más extensa recopilación de juegos de la historia. Más de 5000 juegos para que nunca se te acabe la diversión.

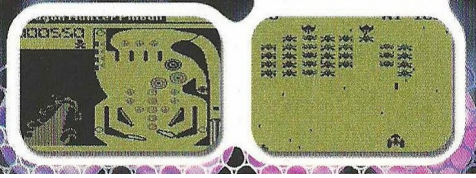


3 CD-ROM cargados de juegos en 3 dimensiones y miles de nuevos niveles.



Impresionante colección de juegos completos. Con nuevos niveles nunca antes vistos.

NEWSOFT



La única y más completa recopilación de juegos para Palm

WWW.NEWSOFT.ES

NEWSOFT

LAS MEJORES COLECCIONES DE JUEGOS

NUEVO

Otros 300 alucinantes juegos Shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

NUEVO

Otros 200 alucinantes juegos Shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

NUEVO

Nueva colección con otros nuevos juegos 3D, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.

NUEVO

Otros 150 alucinantes juegos Freeware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

NEWSOFT

Teléfono de atención al cliente: 902 414 414

WWW.NEWSOFT.ES

CONVIERTE TU PC EN UNA CONSOLA

NUEVA VERSIÓN

Más de 100 juegos Completos totalmente en castellano.
No ocupa sitio en el disco duro.
No hay que perder tiempo en instalar nada.

Todos los juegos funcionan desde el cd-rom.
Juegos de acción, arcade, aventura, puzzles, habilidad, y un largo etc.

NUEVO

25 juegos completos totalmente en castellano.

NUEVO

Todos los juegos funcionan desde el cd-rom.
Sólo tienes que introducir el cd en el lector y jugar.

NUEVO

A LA VENTA EN QUIOSCOS, TIENDAS DE INFORMÁTICA Y GRANDES ALMACENES

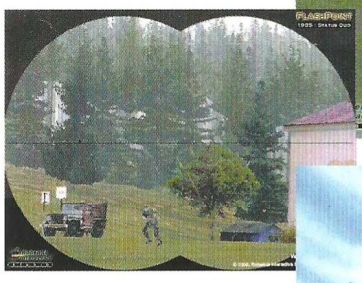
Operation Flashpoint

Presentado por primera vez en sociedad hace unas semanas en Londres, Operation Flashpoint es uno de los juegos de estrategia y acción 3D más completos que ha diseñado nadie jamás.

Un cambio de impacto

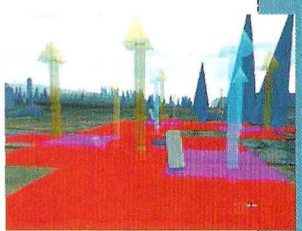
Hay muchos juegos de estrategia en 3D, pero ninguno hasta ahora ofrecía las posibilidades que este Operation Flashpoint ya tiene en la versión que hemos podido ver. Básicamente se trata de un título tipo Spec Ops, Delta Force y similares, es decir, empiezas con un único soldado y puedes ir aumentando de rango, al tiempo que consigues tropas a tus órdenes.

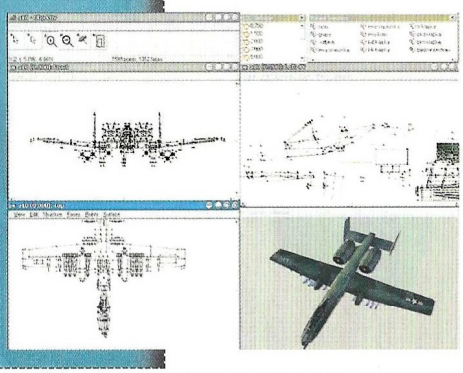
Las misiones son 100% militares, y están ambientadas durante la Guerra Fría en unos escenarios que sobrepasan los 100.000 km2. El motivo de estas exageradas dimensiones es que además de ir a pie y asignar complejas órdenes al equipo, es posible coger cualquier vehículo –tanques, camiones, helicópteros...– y bien conducirlo o pilotarlo, o bien hacer que un soldado lo dirija.



Dimensiones reales

Todos los elementos que podrás ver en los escenarios de Operation Flashpoint están modelados en 3D, a una escala real y dentro de un terreno cuyas dimensiones son reales. Recorrer una extensión de 100.000 km2 en avión o helicóptero es cuestión de minutos, mientras que caminando, puede llevarte interminables horas. El editor de escenarios y misiones permite situar, de forma cómoda y sencilla, todos estos elementos sobre una vista cenital simbólica del terreno.





La campaña es única, pero reúne varias decenas de misiones. La opción multijugador incluye modo cooperativo, y un completo editor de misiones y escenarios alargará considerablemente la vida del juego.

Por último, destacar que la IA de Operation Flashpoint es soberbia: según el grado de los militares, su comportamiento, moral y demás variables se ajustan a lo que cabe esperar de ellos. Las tácticas que adoptan en cualquier tipo de situación y cómo hacen frente al enemigo en cada momento, denotan un brillante sistema que muchos envidiarán.

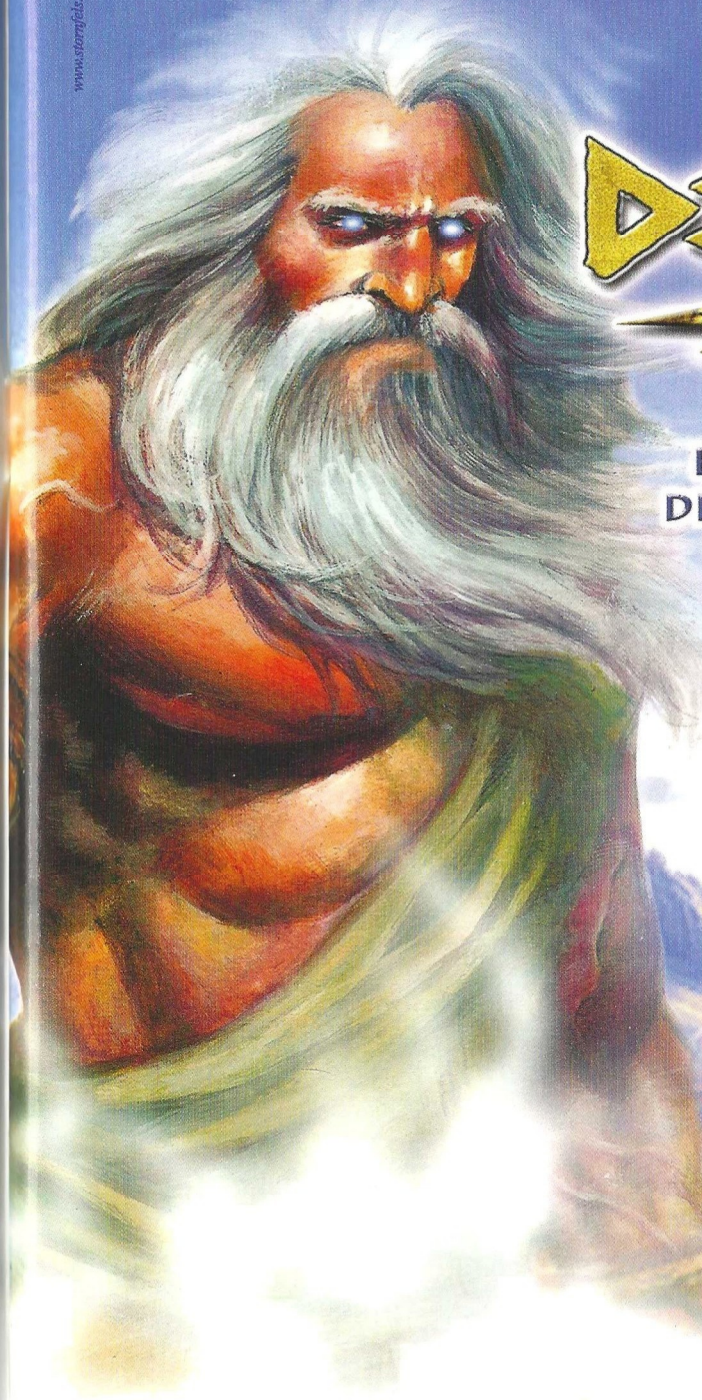
Operation Flashpoint

Editor: Bohemia
Fecha prevista de lanzamiento: marzo 2001

www.stampfels.de

SEÑOR DEL OLIMPO

ZEUS



EL ÚLTIMO JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE CIUDADES DE DIMENSIONES DIVINAS

ENTRA EN UN MUNDO DE LEYENDAS Y MITOS, PODEROSOS HÉROES, TEMEROSOS MONSTRUOS Y CAPRICHOSOS DIOSES CON EL NUEVO JUEGO DE ESTRATEGIA:

SEÑOR DEL OLIMPO - ZEUS.

DE LOS CREADORES DE CAESAR III Y FARAÓN

SIERRA

7 campañas monumentales que te llevarán a la Antigua Grecia por cuyas ciudades pasean los dioses

Gobierna toda Grecia y sus colonias, establece alianzas y lucha contra tus rivales

Havas Interactive España, S.L. - Nuestra Señora de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel.: 91 735 55 02 - Fax.: 91 735 27 30 - © 2000 Sierra On-Line.Todos los derechos reservados.

La diversion ya tiene su web

GAMESPOT España es el sitio web de acceso gratuito más importante sobre juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet. GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

LAS SECCIONES DE GAMESPOT

Noticias
Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews
Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews
Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos
Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes
Amplios reportajes con contenido variado.

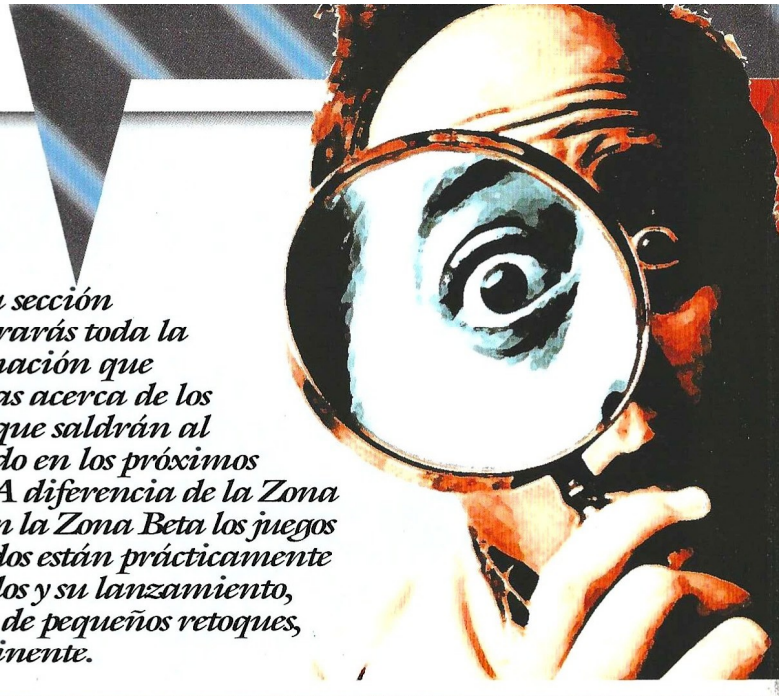
Demos
Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

IMAGEN LIMITE

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

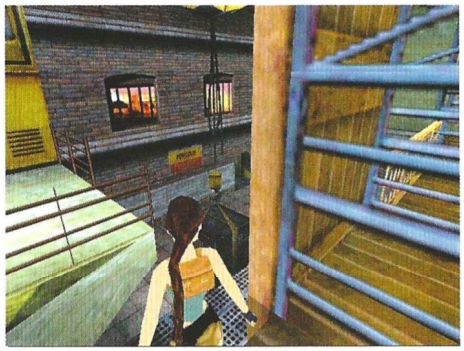
Tomb Raider Chronicles

El funeral de Lara Croft

Las cuatro aventuras que ofrecerá este Chronicles –ambientadas en las ruinas de Roma, las entrañas de un submarino alemán, una isla y los tejados de una ciudad de alta tecnología–, presentan a Lara en diferentes momentos de su vida, lo cual marcará la forma de jugar. Por ejemplo, la joven Lara en la isla no dispone de armas, mientras que más mayor, tendrá acceso a un completo arsenal que incluirá una pistola que dispara un gancho, un rifle de francotirador y cloroformo.

Lara tendrá que encontrar cuatro antiguos artefactos en cada uno de estos escenarios, compuestos por múltiples niveles. Ni que decir tiene que para esta entrega, Lara tendrá nuevos movimientos: caminar sobre cuerdas y cables cual funambulista, balancearse sobre barras y ataques sigilosos con las manos vacías. El sistema de inventario tendrá ligeros retoques, y ahora se podrán registrar elementos de los escenarios como armarios, estanterías y cajones.

Por último, la versión de PC incluirá un editor de niveles que permitirá al jugador crear sus propias aventuras. Habrá varios ejemplos y tutoriales que, junto a las herramientas disponibles, ofrecerán todo lo necesario para que todo el mundo pueda emplear a fondo su creatividad.



Tras la desaparición de Lara Croft, y puesto que nadie encuentra el cuerpo, se hacen los preparativos para su funeral. Tras la celebración, sus amigos recuerdan en el estudio de la mansión de Lara inéditas aventuras de la voluptuosa heroína.

Tomb Raider Chronicles

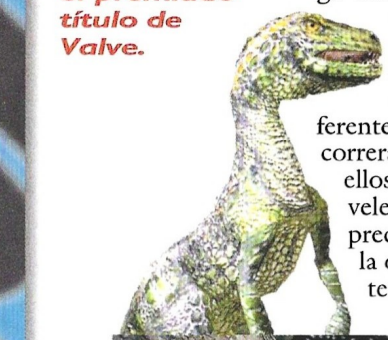
Editor: Core Design
Distribuidor: Proein

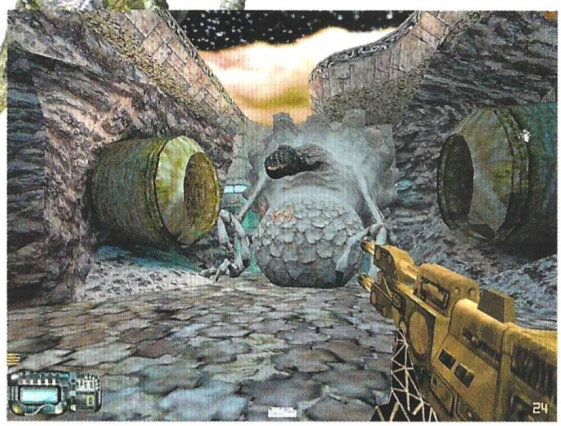
Gunman Chronicles

Half-Life fue el juego del año en 1998, y sus expansiones lograron aumentar el número de seguidores con que contaba. Gunman Chronicles comparte engine 3D con el premiado título de Valve.

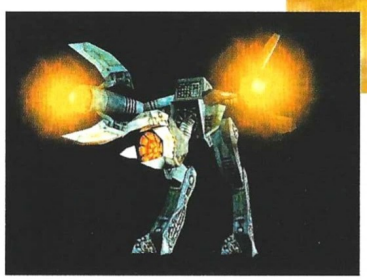
El llanero solitario

Aunque las similitudes entre Gunman Chronicles y Half-Life son evidentes cuando se juega –gráficos soberbios que alcanzan resoluciones espectaculares con aceleradora 3D, un buen guión, monstruos de pesadilla, escenarios cambiantes y un diseño impresionante–, se trata de un juego totalmente inédito. Estamos en un nuevo universo que, de momento y para este título, está compuesto por cuatro mundos diferentes que el protagonista recorrerá sucesivamente. Entre ellos suman un total de 70 niveles, una cantidad nada despreciable puesto que duplica la oferta de la mayoría de este tipo de juegos.



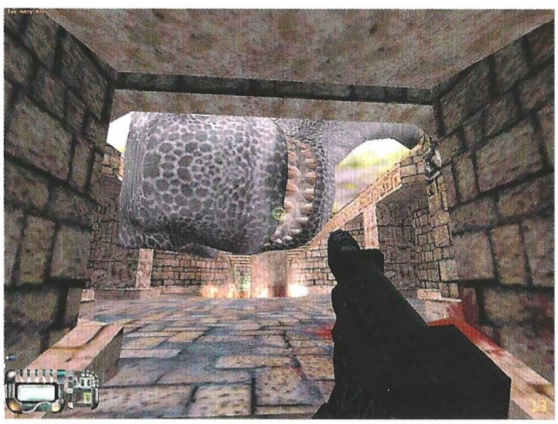


Gunman Chronicles es un juego de acción 3D en primera persona que aprovecha la tecnología de Half-Life para recrear una ambientación única con escenarios abiertos y cerrados, gigantescos monstruos, robots, humanos, alienígenas y espectaculares secuencias animadas. Su protagonista no siempre irá a pie; en ocasiones podrá dirigir vehículos que encuentre, como por ejemplo un tanque.



Las armas son otro de los puntos fuertes del juego, no sólo por su variedad y novedad, sino porque se pueden configurar de muy diversas maneras en función de una serie de parámetros inherentes a cada una. Es decir, que las armas son completamente programables a través de un sencillo interfaz.

El próximo 13 de diciembre, si no pasa nada raro, Gunman Chronicles estará a la venta. Por tanto, el mes que viene te ofreceremos un completo análisis de este juego que ya nos sorprendió en el ECTS por su impresionante aspecto visual.



Gunman Chronicles

Editor: Rewolf Software
Distribuidor: Havas

SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Todos los derchos reservados. Sacrifice es una marca comercial de Interplay Entertainment Corp. Todos los derchos reservados. Interplay, el logo de Interplay y "By Gamers. For Gamers." son marcas de Interplay Entertainment Corp.

Zona Beta

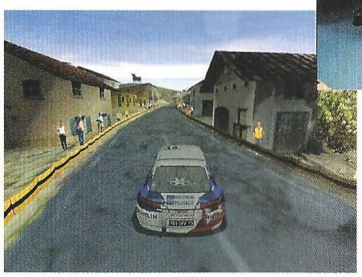
Pro-Rally 2001

El estudio que Ubi Soft tiene en Sant Cugat del Vallés, Barcelona, está próximo a poner punto final a su primera producción, un apasionante juego de rally que promete estar a la altura de los mejores del género.

El espectáculo del motor

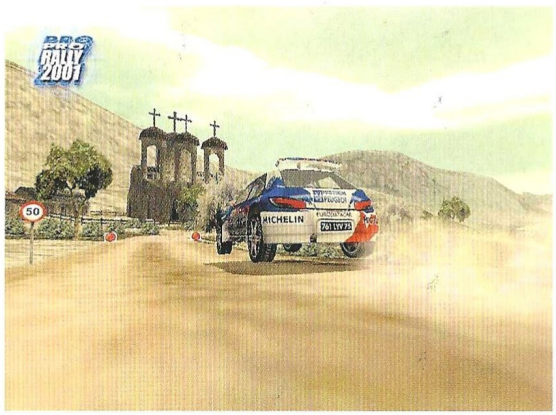
Dos años después de empezar a trabajar en Pro-Rally 2001 sobre un concepto francés, el equipo de Ubi Soft Estudios España –que cuenta con 35 componentes– va a ver materializado su trabajo en un juego empaquetado, aunque hasta que no tengan uno con caja y manual en las manos, dicen que no se lo creen mucho.

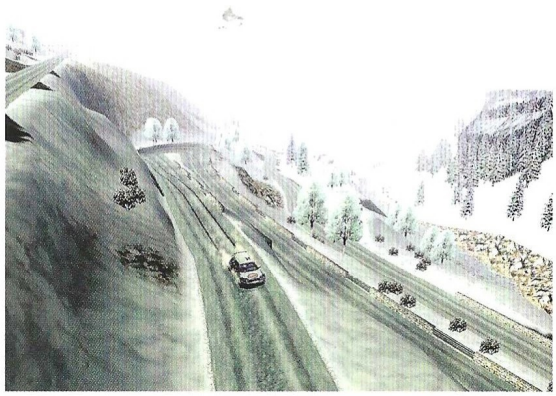
Pro-Rally 2001 toma los mejores elementos de la simulación –comportamiento realista de los coches y emulación de 60 parámetros mecánicos– y del arcade –aprendizaje intuitivo y una conducción sencilla y divertida– para combinarlos en una mezcla sensacional y explosiva, en medio de un entorno 3D que va mucho más allá de lo que llegaron otros juegos de carreras en el pasado.

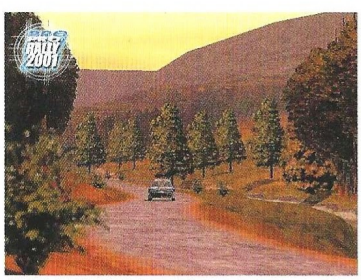


Quizá por ser lo más visible y obvio, son precisamente los gráficos lo más destacable: el agua está hecha con un sistema de partículas, las hojas de los árboles forman remolinos detrás del coche al pasar, y aunque los árboles siguen sin ser 3D (aún estamos esperando un juego que los modele), ofrecen un aspecto muy realista. Estos y muchos otros elementos gráficos están sumamente cuidados.

En cuanto a circuitos y coches, todos son fiel reproducción de los reales. Hay condiciones climáticas que afectan al terreno –y por tanto a la conducción–, día y noche y una amplia gama de entornos que confieren gran variedad al juego. La versión que hemos probado no deja lugar a dudas: se trata de uno de los grandes.



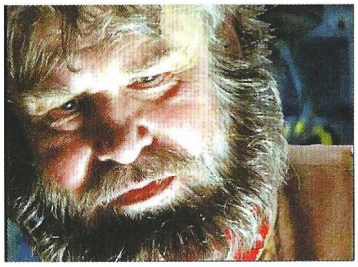


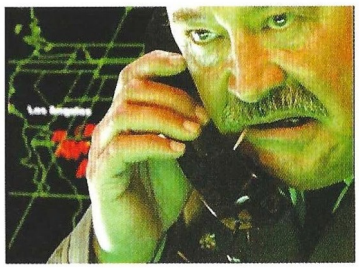


Pro-Rally 2001

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

Command & Conquer Red Alert 2





Aliados y soviéticos siguen luchando 20 años después de los hechos ocurridos en Red Alert, pero esta vez, el terreno es muy diferente: los americanos tienen que defender su patria de una invasión a gran escala.

Ataque preventivo de la U.R.S.S.

Red Alert consiguió vender más de dos millones de ejemplares en todo el mundo, y su predecesor bien podría seguir los mismos pasos. Todos los elementos del original siguen ahí, así como la esencia de los objetivos a cumplir en cada misión. ¿Más de lo mismo? Quizá, pero con una nueva perspectiva, tácticas y estrategias diferentes que resultan imprescindibles para el éxito.

El cambio de estrategia se produce fundamentalmente porque el escenario son las calles de diversas ciudades en Estados Unidos, lo que significa que hay rascacielos y grandes edificios de oficinas, aparcamientos, casas particulares e incluso campos de béisbol. La presencia de las estructuras habituales de una ciudad en el escenario de juego supone la aplicación de tácticas diferentes. Ah, y antes de se te pueda pasar esa idea por la cabeza, la respuesta es no: no hay reproducciones a escala de ciudades reales, aunque en el juego se llamen Nueva York o San Francisco. Eso sí, determinados lugares y estructuras –como el Golden Gate– están ahí para lograr ciertos visos de realismo. Las secuencias cinemáticas con actores reales siguen entre misiones y dentro de ellas.

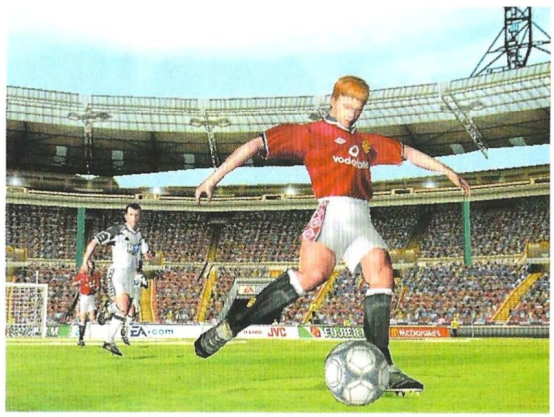
La acción es mucho más salvaje que en todos los anteriores Command & Conquer en términos de destrucción y combate, lo que no es obstáculo para que siga haciendo falta una buena planificación de construcción de estructuras y producción de unidades. Las opciones multijugador disfrutan de novedades como Alianzas Impías, que permiten a cada jugador controlar la fábrica de vehículos de ambas facciones, accediendo así a todas las unidades de las mismas.

Otro de los factores más notables es la velocidad, que no permite un segundo de relajo. Por supuesto, hay nuevas unidades y estructuras, y un árbol tecnológico que ha sufrido grandes variaciones, pero todo eso lo puedes consultar en el sitio web de Westwood (www.westwood.com).

Command & Conquer Red Alert 2
Editor: Westwood
Distribuidor: Electronic Arts

Zona Beta

FIFA 2001



Como todos los años, los aficionados al fútbol tienen los ojos puestos en el juego que está considerado el mejor simulador de este deporte. FIFA 2001 se acerca, y promete ser el mejor de todos los tiempos.

¡Mendietazo!

La verdad es que, cuando una nueva entrega de FIFA está próxima, cayendo en tópicos eso es lo que se suele decir. Nadie duda de la profesionalidad de los señores de EA Sports a la hora de programar un juego deportivo, ya que son muchos y buenos los que nos han brindado, pero quizás, en algún momento eso puede cambiar. Ni mucho menos pensamos que tal cosa pueda sucederle al "intocable" FIFA, ya que todos los que han aparecido hasta la fecha, en mayor o menor grado, han cumplido con las expectativas generadas.

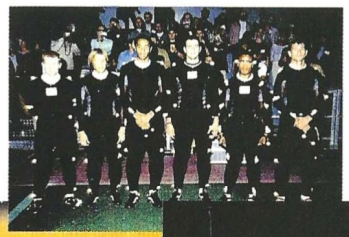
Éste nuevo FIFA, apodado para la ocasión 2001, ha contado con la inestimable ayuda y apoyo de algunos de los más brillantes "astros del balón", siendo el representante español el valencianista Gaizka Mendieta.

Él será quien ocupe en esta ocasión la preciada carátula del juego, lógicamente dentro de nuestra delimitación territorial, ya que cada país contará con un jugador nacional en la portada del juego.

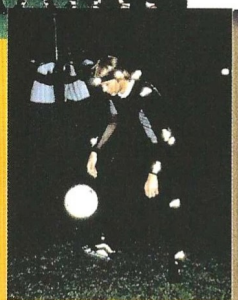
El apartado gráfico en FIFA 2001 promete ser muy superior al de las entregas anteriores, debido principalmente a los nuevos efectos de luz dinámica y al nuevo diseño de los jugadores, en los que se aprecia una mayor robustez y realismo. También se han incluido, aunque no afecte de un modo directo a la jugabilidad, los jueces de línea, dando a los partidos un mayor realismo.

La inteligencia artificial ha sido completamente renovada, de modo que habrá que olvidarse de esos partidos en los que era posible ganar por un cómodo 20-0 o 30-0, al menos en el transcurso de las primeras partidas.

Si todo sigue por el mismo camino que hasta ahora, FIFA 2001 puede ser pronto considerado, realmente, el mejor juego de fútbol de la historia.



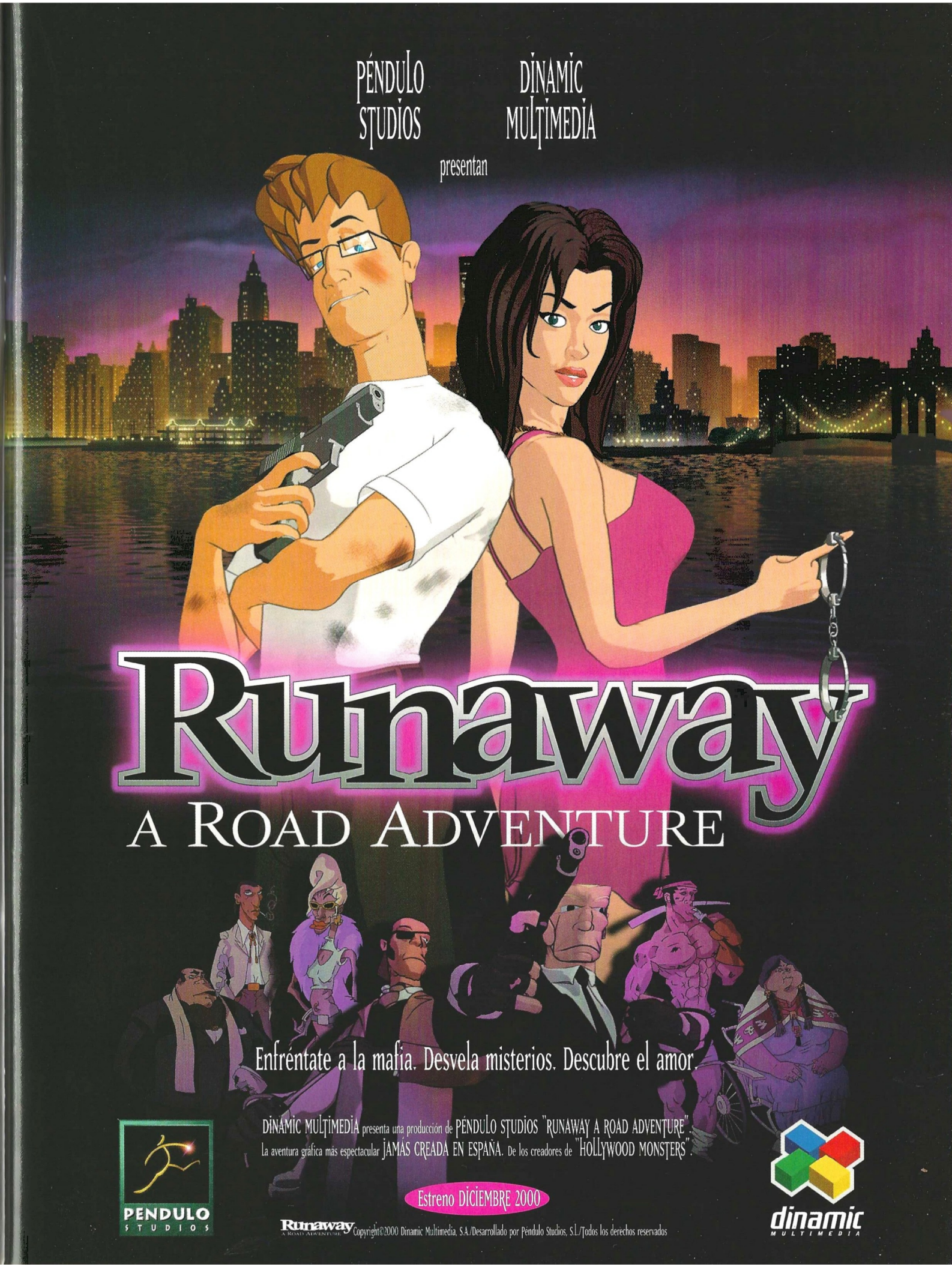
Captura de movimientos



La captura de movimientos es algo que ya forma parte de la mayoría de los videojuegos, debido principalmente al realismo que le imprime a las acciones de los protagonistas. En este caso, varios de los más famosos jugadores del mundo han participado en el proceso de captura realizado por EA Sports, como Mendieta, Henry, Scholes, Matthaus y Davids. El proceso consiste en vestir al jugador con una prenda de lycra plagada de sensores, tras lo cual los filman para "capturar" sus movimientos. Posteriormente, esos movimientos son manipulados e incorporados al jugador virtual, que más tarde controlaremos en el juego. En las imágenes que acompañan a este texto, puedes apreciar algunos momentos del proceso, con todos los jugadores ataviados con sus "mejores" galas.

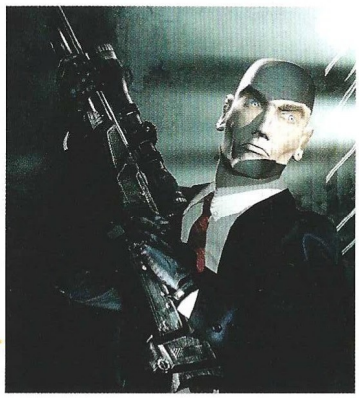
FIFA 2001

Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts


PÉNDULO STUDIOS
DINAMIC MULTIMEDIA
presentan
Runaway
A ROAD ADVENTURE
Enfréntate a la mafia. Desvela misterios. Descubre el amor.
DINAMIC MULTIMEDIA presenta una producción de PÉNDULO STUDIOS "RUNAWAY A ROAD ADVENTURE".
La aventura gráfica más espectacular JAMÁS CREADA EN ESPAÑA. De los creadores de "HOLLYWOOD MONSTERS".
Estreno DICIEMBRE 2000
PENDULO STUDIOS
dinamic MULTIMEDIA
Runaway A ROAD ADVENTURE Copyright©2000 Dinamic Multimedia, S.A./Desarrollado por Péndulo Studios, S.L./Todos los derechos reservados

Zona Beta

Hitman: Codename 47

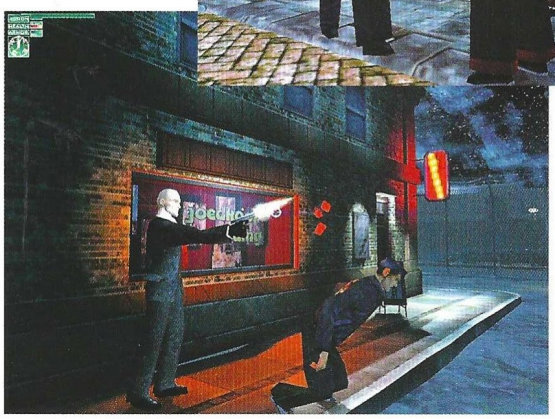


Hitman ha llegado de hurtadillas. Desde Dinamarca y sin haber realizado un despliegue publicitario importante hasta que el desarrollo ha estado lo suficientemente avanzado, IO Interactive presenta un juego cuyos referentes hay que buscarlos en el cine negro; en películas como León el Profesional, Chacal, Nikita o A Quemarropa.

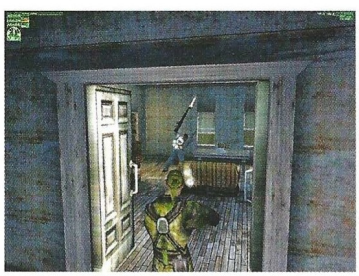
A quemarropa

Eidos lo define como un "thinker shooter", lo que inmediatamente puede remitir a títulos como Thief o Deus Ex en los que el sigilo era un elemento muy relevante en el diseño de juego. EN CGW preferimos compararlo con Commandos, con una de esas misiones en las que había que adentrarse entre las calles de un pueblo ocupado por los alemanes, sortear los enemigos, evitar ser descubierto, lograr una buena posición y, con ayuda del francotirador, disparar a un general enemigo y salir huyendo en un tiempo record. Ese es el tipo de jugabilidad que ofrece Hitman, sólo que cambiando a los alemanes por el crimen organizado, en un entorno 3D y añadiendo un grado de estrategia poco habitual desde una perspectiva en tercera persona.

El jugador toma el papel de un asesino a sueldo. Conforme recibe distintas misiones y las va superando se acerca cada vez más a desentrañar el misterio acerca de su pasado y de un experimento genético en el que él es una pieza importante. El juego comienza con Hitman prisionero, quien escucha una voz que le conduce hasta su liberación, proceso que sirve como misión de entrenamiento. A partir de ese momento empiezan los encargos. La beta que hemos tenido la ocasión de probar en CGW muestra uno de los juegos en tercera persona con mejor aspecto gráfico de este año. En particular, con un extraordinario cuidado en los modelos de los personajes y sus animaciones. Los enemigos –con la única pega de repetir muchos de ellos el mismo rostro– actúan con una IA bastante sólida, lo que ya es un tremendo punto a favor de IO Interactive. Y, lo mejor, el juego plantea una tremenda variedad de situaciones. Al igual que sucedía en el mencionado Commandos o en Deus Ex, cada misión esconde diversos caminos hasta su resolución: esperar a la víctima en el lugar adecuado, matar a un guardia para quitarle la ropa e infiltrarse en el grupo, subir a una azotea y utilizar el rifle telescópico para abatirlo, crear una distracción en otro lugar para que disminuya el número de guardias o si no hay forma de romper el cerco de seguridad, colocar una bomba en la limusina donde va a viajar el objetivo.

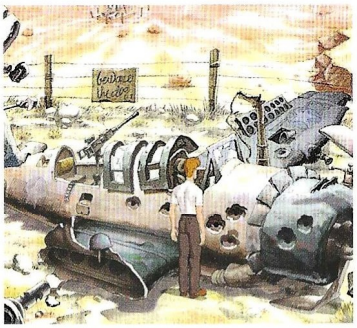


Si Hitman resulta tan apasionante, es por la eficacia con que se resuelve cada apartado del juego. La música es sumamente atmosférica y se adapta al ritmo pausado del juego, la cámara puede elegirse –en ciertas situaciones– entre permanecer ligeramente por encima de la cabeza del protagonista o adoptar un sistema de planos prefijados al estilo Resident Evil, el diseño de los escenarios tienen una importancia fundamental en como se va a desarrollar la acción, las animaciones y el comportamiento de los enemigos están planteados desde un punto de vista realista y, como siempre sucede en estos juegos, recurrir a las bravas no suele ser la mejor opción. La única carencia reseñable que muestra Hitman en su estado actual es el sistema de control. Acceder al inventario no es todo lo cómodo que debería y realizar algunas acciones como apretar el botón correcto o recoger el objeto elegido del escenario puede dar algunos quebraderos de cabeza. Si IO consigue resolver estos problemas, nos encontraremos ante uno de los juegos más excitantes e inmersivos de este año.



Hitman: Codename 47

Editor: IO Interactive
Distribuidor: Proein



Runaway

El regreso de un género

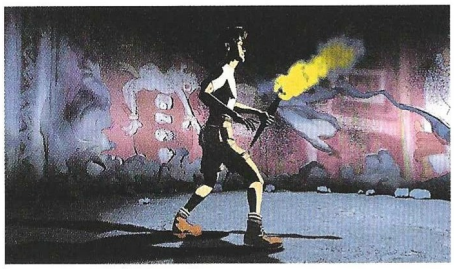
Yes que, cuando un grupo programador, en este caso Péndulo Studios, obtiene un éxito tan abrumador con su primer juego, no les queda más remedio que tratar de superarse a sí mismos.

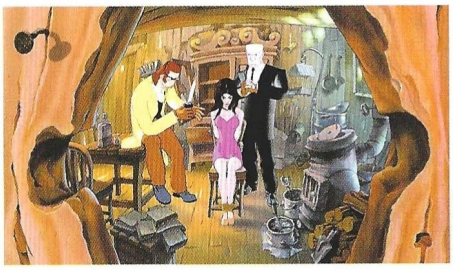
Ya demostraron el increíble talento con el que cuentan cuando programaron Hollywood Monsters, una aventura gráfica tradicional en la que lo más importante era la diversión. Hollywood Monsters no dejaba ningún cabo suelto, algo que suele suceder en muchas aventuras, haciendo que el jugador se pregunte continuamente el por qué de una situación determinada, incluso cuando ya ha terminado el juego.

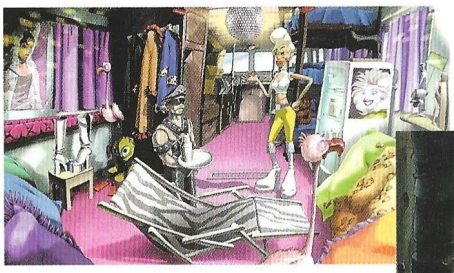
Runaway lleva en desarrollo un largo periodo de tiempo, e incluso se permitieron el lujo de cambiar infinidad de elementos que no les convencían, como por ejemplo el diseño de los personajes. La minuciosidad con la que se está llevando a cabo este proyecto es su gran baza, y muy probablemente se convierta en la mejor aventura gráfica hecha en España. No sabemos si esto sucederá, pero lo que es seguro al 100% es que nos encontramos ante un juego que dará mucho que hablar.

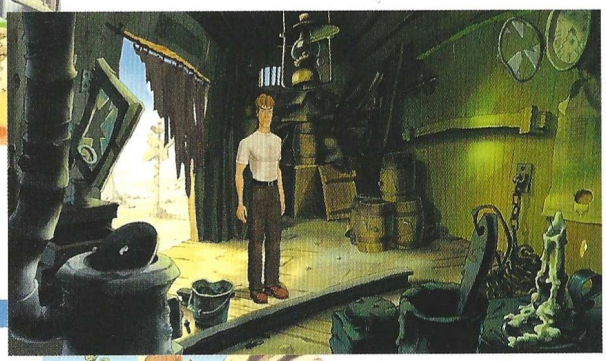
El personaje central de la historia es Brian, un estudiante a punto de graduarse. En unas circunstancias un tanto extrañas conoce a una exuberante bailarina de strip-tease, momento desde el que se verá inmerso en todo tipo de situaciones comprometidas, como asesinatos, ritos de santería, ambición, y un sinfín de situaciones.

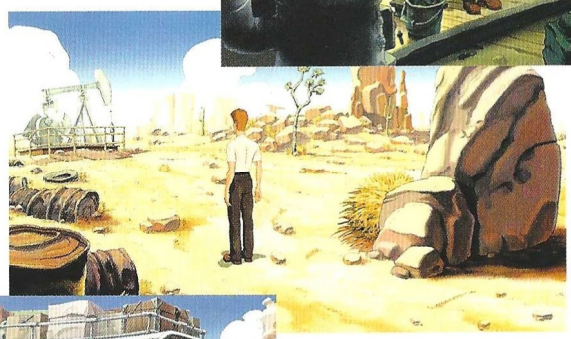
Los personajes, al contrario de lo que viene siendo habitual, están generados en 3D, así como algunos elementos de los escenarios. De todos modos, han sido confeccionados al estilo de los dibujos animados, lo que les da un aspecto mucho más familiar. Además, los efectos de luz inciden sobre los elementos que han sido confeccionados mediante ésta técnica, dando un aspecto increíble al juego. La resolución también es digna de mención, ya que podremos jugar ni más ni menos que a 1024x768 en 16 bits de resolución, algo que nunca antes se había utilizado en una aventura gráfica.

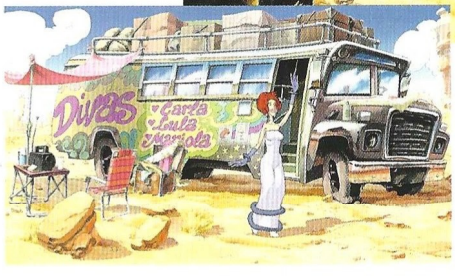












Por supuesto, el juego cuenta con secuencias cinemáticas de gran calidad, que ayudarán principalmente a introducirse de lleno en la interesante trama del juego. Otro dato que impresiona es el número de escenarios diferentes en los que se desarrollará la acción, que llegan a la nada despreciable cifra de 100. A ellos hay que sumarles más de 50 personajes interactivos y el nuevo sistema musical de Péndulo Studios, denominado MIP MUSIC SYSTEM, que se adaptará como un guante a la acción del juego dependiendo de lo que éste requiera. Un título que dará mucho que hablar.

Después de mucho tiempo y tras haber "tirado abajo" el proyecto inicial, Péndulo Studios, creadores del maravilloso Hollywood Monsters, tiene prácticamente a punto su obra maestra Runaway.

Runaway

Editor: Péndulo Studios
Distribuidor: Dinamic

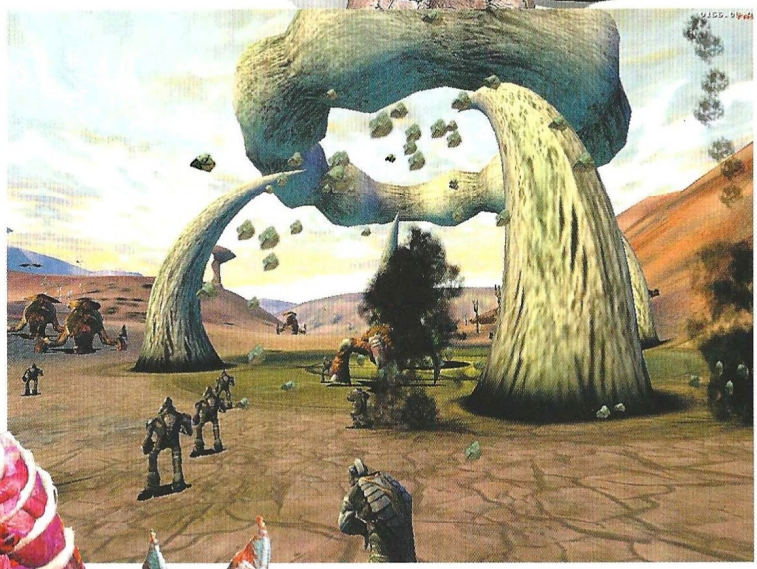
Sacrifice

Los dioses están enfrentados entre sí, uno de ellos es un traidor. Un tirano resucitado de entre los muertos, tiene la difícil misión de congraciar a las divinidades y descubrir el complot que se gesta en los cielos.

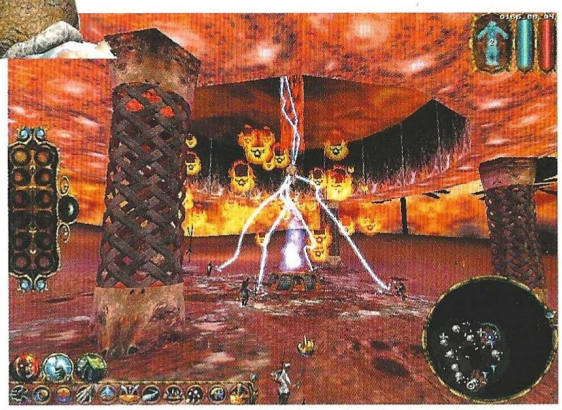
Caminando entre dioses

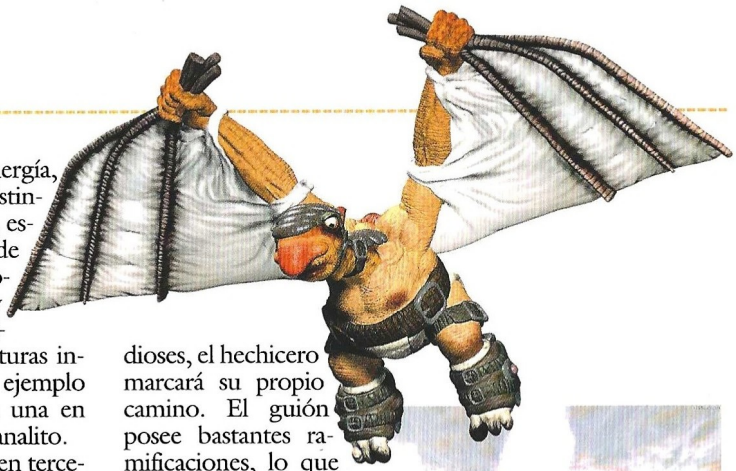
Cinco dioses gobiernan sobre infinitos mundos: James, dios de la Tierra, Persephone, diosa de la vida, Stratos, dios del aire, Charnel, dios de la muerte, y Pyro, dios del fuego. Ninguno suele interferir en los asuntos de los demás, aunque evidentemente tienen su propia opinión acerca de lo que mueve a cada uno. Sin embargo, cuando las voluntades divinas se cruzan, los mundos sufren las consecuencias.

Hordas de demonios, trolls, enanos y otras criaturas, lucharán a las órdenes de varios hechiceros al servicio de los diferentes dioses. Tú tendrás que convertirte en uno de esos hechiceros, un ser cuya mortalidad depende únicamente de la integridad del altar que te pone en contacto directo con la deidad elegida. Mientras el altar se mantenga en pie, aunque te maten podrás resucitar. Si alguien logra derribar el altar, te perderás para siempre en la oscuridad.



En Sacrifice, los hechiceros obtienen su energía mágica de las fuentes de maná, géiseres de energía bruta que sale de la tierra sobre los que es necesario erigir manalitos, que canalizan la magia hacia unas criaturas simples que a su vez se la transmiten al he-

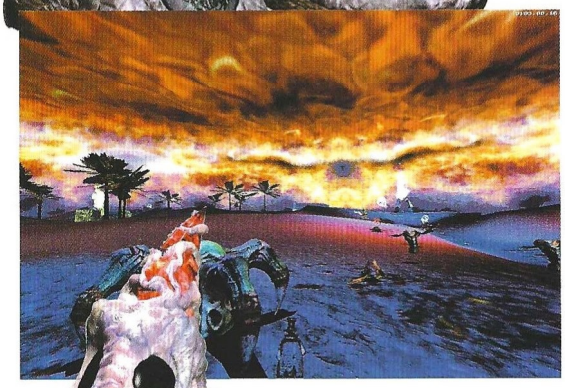


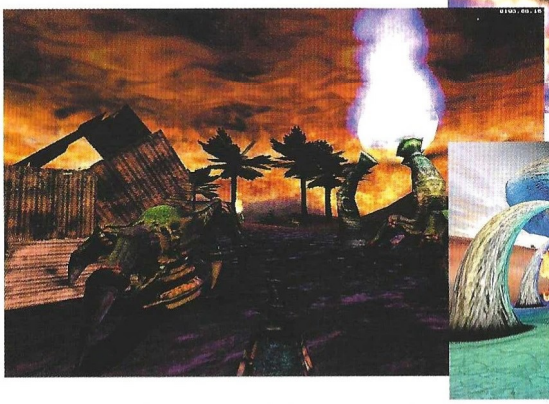


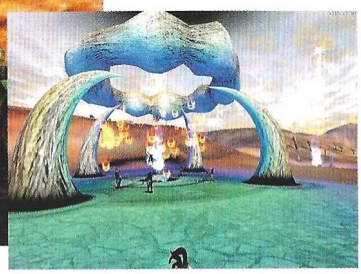
chicero. Con esta energía, es posible invocar distintos tipos de criaturas, estructuras y conjuros de diversa utilidad, como curar, rayos, y otros que afectan directamente a las criaturas invocadas, como por ejemplo el que convierte a una en guardián de un manalito.

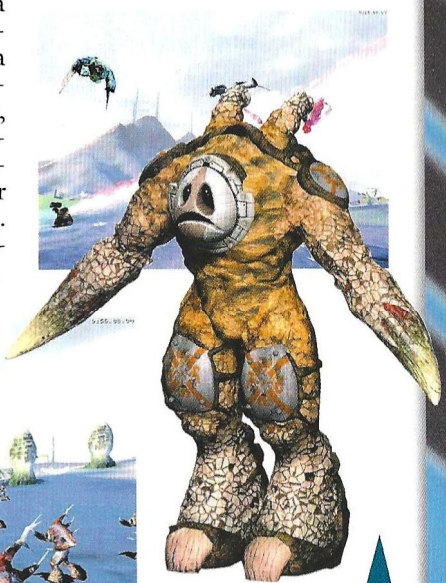
Sacrifice se juega en tercera persona, con la cámara situada detrás del hechicero a una distancia variable que el jugador puede alterar, y también permite mover libremente la cámara. El interfaz es muy sencillo, si bien ofrece numerosas opciones de formación y órdenes que conforman un completo abanico de posibilidades.

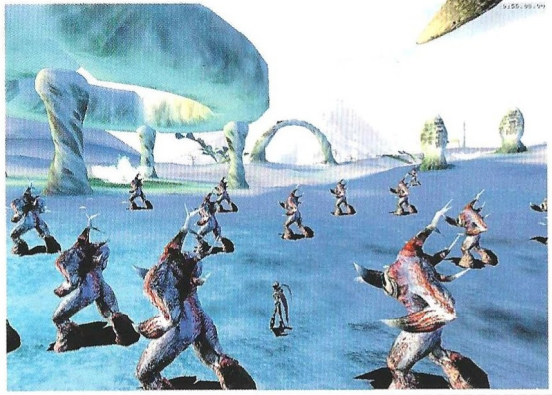
Introduciéndose en cada mundo y sirviendo a los diferentes dioses, el hechicero marcará su propio camino. El guión posee bastantes ramificaciones, lo que asegura una gran rejugabilidad que, por otro lado, se verá ampliada por el modo multijugador y la inclusión de un editor de escenarios, que ofrece una libertad absoluta a los jugadores para diseñar sus propios niveles. Sacrifice estará totalmente en castellano.









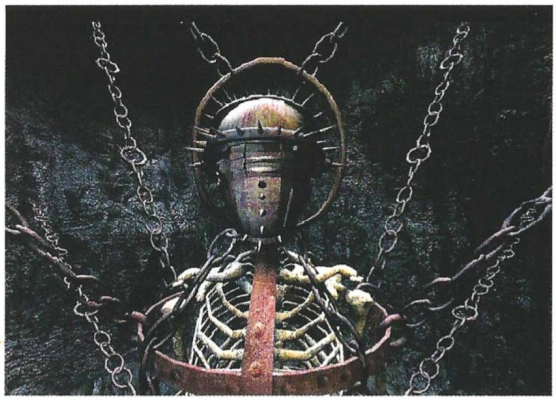


Sacrifice

Editor: Shiny
Distribuidor: Virgin

Zona Beta

Drácula 2: El último santuario

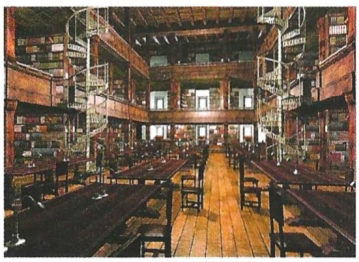


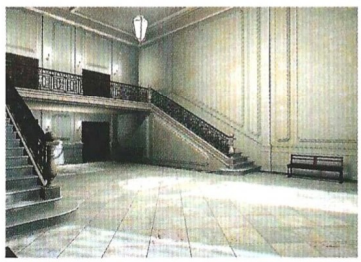
Hace poco asistimos al despliegue visual y argumental de la continuación del Drácula de Bram Stoker para PC. La prolongación de la secuela del film hace que nos planteemos una seria pregunta: ¿es que vive aún el verdadero autor de "Drácula"?

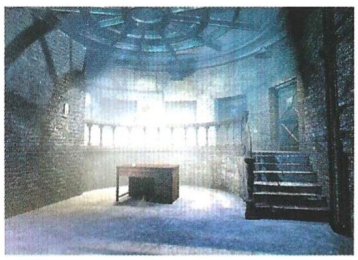
La mordedura del terror

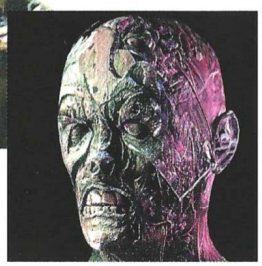
No sólo con renovado vigor, sino con una fuerza argumental fuera de toda duda, esta maravilla creada por Index viene a subrayar la teoría que, en Computer Gaming World, hemos venido acariciando desde que nuestra publicación salió por primera vez al mercado en España: los avances informáticos nos permiten disfrutar de gráficos increíbles para juegos, los efectos especiales y de sonido obligan a encogerse a nuestro ánimo al llegar a determinados momentos del desarrollo de la trama, en el título que estemos disfrutando, pero todo esto no serviría de nada –sobre todo en el caso de las aventuras gráficas– sin un buen guión. Sin una historia interesante, el resto de los esfuerzos a la hora de crear un juego como Drácula caerían en saco roto.

Pues bien; este Drácula después de "La Resurrección", ofrece más de lo que se esperaba, sin detenerse en una barata superación del título que le precedió. Nos explicamos: en cuanto a su aspecto gráfico, no varía mucho respecto del de la entrega anterior y destila una música genial, pero el guión... Su complejidad supera con creces todas las previsiones. Para materializarlo, un reto en toda regla se oculta tras la temible mirada del Conde. Puzzles difíciles, búsquedas misteriosas, secuestros, ataques desesperados de criaturas infernales, un complot encerrado en el secretismo de los planes que Drácula tiene para Mina...









La desesperación de Jonathan llegará al límite cuando su novia desaparezca misteriosamente y tan sólo sus gritos de terror, grabados en el fonógrafo del despacho del profesor, sean el testigo de su desaparición junto con la joya de oro que la joven dejó caer en el suelo. Tú deberás guiar a Jonathan a través de un retorcido devenir de los acontecimientos, en la historia que se inicia sobre el patio de una destartalada casa londinense en Carfax. Desde el momento en que entres por su puerta, habrás puesto en funcionamiento una compleja maquinaria que no te dejará descansar en paz hasta que termines la aventura. Drácula es una tela de araña que atrapa a todo jugador que se le acerque. Con un poco de suerte descifrarás las primeras intrigas, con trabajo llegarás hasta lugares como las celdas para los afectados mentales en donde se encuentra el primer enviado hasta el conde antes que Jonathan, pero el final de la historia requerirá de una mente fría y calculadora. Necesitarás valor, astucia y mucha paciencia, porque te enfrentarás a los ardides de una mente con centenares de años de experiencia...

Drácula 2: El último santuario

Editor: Index
Distribuidor: Friendware

FRIEND WARE

www.friendware-europe.com

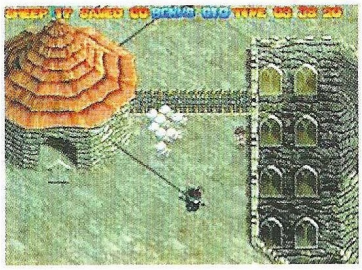
PC CD ROM

rebel act studios

www.rebelact.com

Distribuye: Friendware. Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid. Tel: 917 242 880 / Fax: 917 259 081

Sheep



Carmen Sevilla estaría encantada con este juego: tienes que dirigir rebaños de ovejas hacia un lugar seguro. Empire propone algo diferente a toda su producción hasta la fecha.

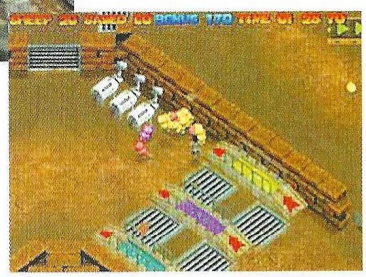
Mi' "ovehita"

Hace miles de años, los ancestros de las modernas ovejas llegaron a la Tierra desde el sistema estelar Ovis Aries. Haciéndose pasar por estúpidos animales, su misión consistía en realidad en estudiar a los terrícolas. Sin embargo, poco a poco se olvidaron de ella, y terminaron domesticados por el hombre.

Ahora quieren recuperar a sus antecesores, así que han abducido a varios terrícolas para no levantar sospechas y dirigir a los rebaños de ovejas al Monte Muflón, donde una nave aguarda su llegada. Al mismo tiempo, un malvado científico alienígena quiere la tecnología de las ovejas, y causará graves problemas a los "pastores".

Esta es la historia que hay detrás de este entretenido juego cuya mecánica básica consiste en perseguir ovejas para dirigirlas a un punto determinado del escenario. Eso sí, hay obstáculos de todo tipo, cuatro clases de ovejas con diferentes niveles de estupidez, y divertidas sorpresas, como túneles que transforman ovejas en tanques durante unos segundos.

Para dirigir a las ovejas, el jugador tendrá que correr detrás de ellas, podrá cogerlas y lanzarlas en una dirección, y en ocasiones encontrará algunos artilugios como radios y similares que, a modo de flautista de Hamelín, le permitirán encabezar la marcha. Sheep tendrá 36 niveles, y estará a la venta en los quioscos el mes que viene.



Sheep

Editor: Empire
Distribuidor: Planeta de Agostini

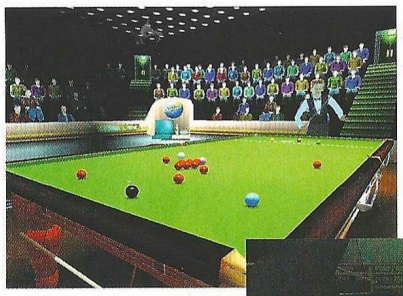
World Championship Snooker

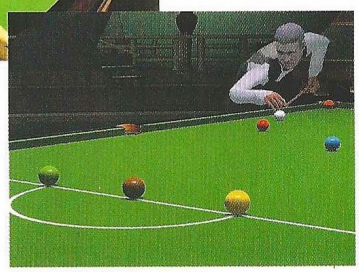
Los británicos pasan horas y horas delante del televisor viendo interminables partidas de una de las modalidades del billar más extendida en el continente europeo: el snooker.

Contra los mejores

Han sido muchos los juegos de billar –en todas sus modalidades– que han pasado ya por estas páginas, en su mayoría muy buenos y espectaculares. World Championship Snooker bien podría sumarse a ellos en breve gracias a sus múltiples posibilidades y características.

En primer lugar, el programa incluye a los veinte mejores jugadores del mundo, entre los que destacan nombres como Stephen Hendry y Ronnie O'Sullivan. Como no podía ser de otra forma, cada uno posee sus propias habilidades y forma de jugar basadas en los competidores reales. Su inclusión no es accidental o un mero argumento de venta, ya que el jugador puede optar a medirse contra ellos en el Campeonato Mundial, que se celebra en el famoso The Crucible.





Uno de los aspectos visuales que más llamará la atención a los aficionados al billar que ya conozcan otros títulos, es que los jugadores son modelos 3D animados que aparecen en pantalla a la hora de efectuar sus tiradas, a diferencia de las clásicas manos o jugadores invisibles. De igual forma, hay un personaje encargado de reponer las bolas de color sobre la mesa.

Por último, destacar que el sistema de inteligencia artificial incluye diferentes patrones de reacción para los jugadores controlados por el ordenador, patrones que se aplican siempre en función de una serie de variables que pueden surgir en el transcurso de una partida, como la ventaja o desventaja del oponente, presión del momento si la cosa está igualada y es una partida crucial, etc.

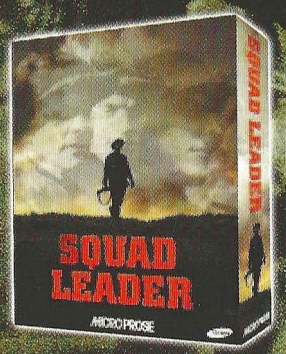
World Championship Snooker

Editor: Blade
Distribuidor: Codemasters/Proein

SQUAD LEADER

¿SE ESTÁ RINDIENDO...
...O ES UNA TRAMPA?

¿QUÉ HARÍAS?



TÚ DECIDES LA 2ª GUERRA MUNDIAL.
ESTRATEGIA. TÁCTICA. INTELIGENCIA. HONOR.

HASBRO Interactive

MICROPROSE

RANDOM GAMES

MILES SOUND SYSTEM

PC CD

DISTRIBUIDO POR:

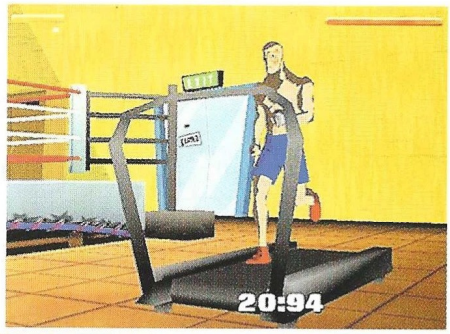
PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. © 2000 Random Games Inc. All Rights Reserved. Published by Hasbro Interactive Inc. Developed by Random Games Inc.

Live! Boxing



Las consolas suelen ser las únicas agraciadas con títulos de boxeo. Por fortuna Dinamic se ha propuesto cambiar las cosas, dando un novedoso giro a este deporte con un título exclusivo para PC.

Live! Boxing

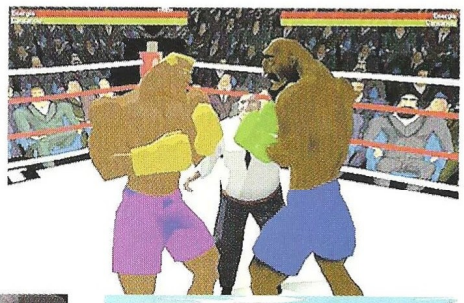
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic

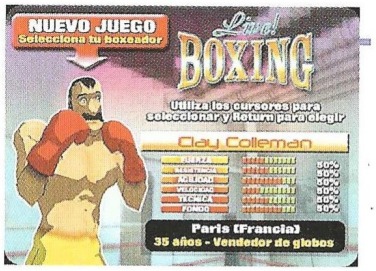
Victoria por K.O.

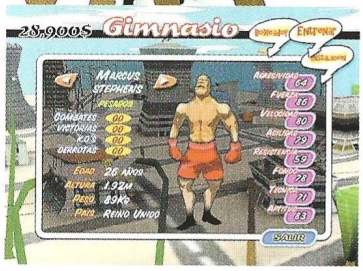
En lugar de optar por una simulación brutalmente realista en cuanto a gráficos se refiere, el equipo de diseño y desarrollo ha preferido dar rienda suelta a su imaginación creando un entorno visual llamado Real 3D Cartoon, que ofrece un aspecto muy caricaturesco y cómico de los boxeadores y el ring.

Esto no significa que Live! Boxing vaya a ser un juego 2D: cada boxeador está modelado con más de 2000 polígonos, lo que permite aplicar un sistema de iluminación en tiempo real para lograr la ambientación adecuada. Los golpes disponibles, en cambio, sí que están tomados de la realidad, y su eficacia depende de las características físicas del boxeador.

Hay un total de 30 contendientes de diferente nivel, entrenamientos personalizados, golpes especiales, animaciones, temas musicales variados, árbitros... Todo lo necesario para organizar auténticas veladas pugilísticas con unos combates espectaculares. A todo ello hay que sumar una opción multijugador que permite participar a dos personas en el mismo ordenador o en red.







Original War

Tres facciones enfrentadas en el futuro viajan al Pleistoceno en busca de un raro mineral que unos llaman Siberita y los otros Alaskita. El juego ha sido creado por un estudio de la República Checa.

Original War

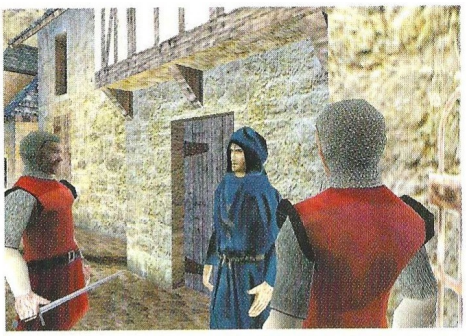
Editor: Altar Interactive
Distribuidor: Virgin

La máquina del tiempo

La creatividad de que están haciendo gala los incipientes estudios de los Países del Este, está dando nuevos aires a la industria. Una prueba más de ello es este título, que totalmente en castellano, estará listo el mes que viene.

En un lejano futuro se enfrentan árabes, americanos y rusos. La clave de la guerra se encuentra en un raro mineral ya agotado en esa época, la Siberita o Alaskita, según que facción se refiera a él. Para conseguir las cantidades necesarias del mineral, tienen que construir una máquina del tiempo que les permita viajar al Pleistoceno, época en la que la Siberita abundaba.

Sin embargo, las tres facciones consiguen desarrollar al máquina del tiempo a la vez, así que la batalla se traslada a la prehistoria. Los ingenieros establecerán bases, los científicos investigarán tecnología y los militares se ocuparán de producir tantas bajas como puedan entre sus enemigos. Dependiendo del bando elegido y las alianzas establecidas, se podrá acceder a varios finales diferentes.

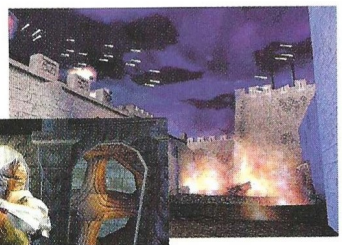


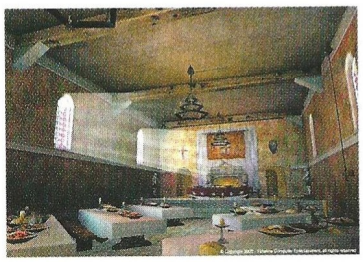
Timeline

El viajero Crichton

Un equipo de arqueólogos realiza una excavación en una región histórica de Francia. El Profesor Johnston, director del grupo, desaparece dejando a uno de sus pupilos una cinta de vídeo con una inusual petición: debe viajar al siglo XIV para rescatarle. Así comienza la aventura que lleva a un joven a la Francia feudal en busca de su maestro. El mundo, evidentemente, no tenía entonces nada que ver con el actual, y ese será uno de los principales problemas con los que se enfrente el protagonista.

La vívida experiencia de un realismo sin par ha sido uno de los motores del equipo de diseño de Timeline, que no ha reparado en medios para lograr su objetivo. Los personajes cobran vida con una compleja animación facial y horas de diálogos, los escenarios han sido recreados con la mayor fidelidad histórica posible, y el guión –inspirado en la novela del mismo título– es absolutamente envolvente. Todo esto implica una altísima calidad gráfica que demuestran las imágenes del juego.





Según palabras del propio Crichton, "Timeline es realista, y pretende ser divertido, no difícil". Con ello hace alusión a que muchos juegos exigen el uso de una solución o un libro de pistas para poder terminarlos, cosa que según él, no ocurrirá con Timeline. Ya veremos en unas semanas.

Las novelas de Michael Crichton poseen una inequívoca esencia de éxito que ha provocado que se conviertan en películas y series de televisión. Ahora es él quien produce una aventura basada en uno de sus libros.

Timeline

Editor: Timeline Computer Entertainment
Distribuidor: Proein

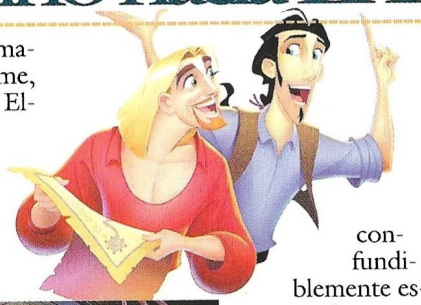
Oro y gloria, el camino hacia El Dorado

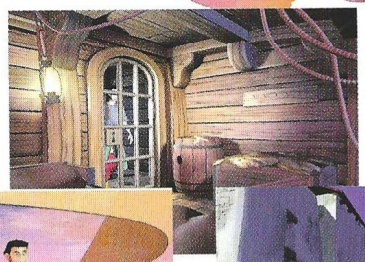
España cañí

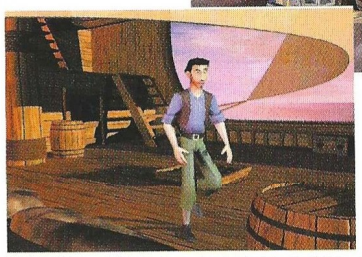
Es posible que el lanzamiento de este juego se produzca antes que el estreno de la película, ya que está en las fases finales de localización al castellano. Para realizarlo, Revolution ha contado con abundante material del filme, desde secuencias a todo el arte producido para los fondos, así como música, guión y todo lo imprescindible para dar una tercera dimensión a El Dorado.

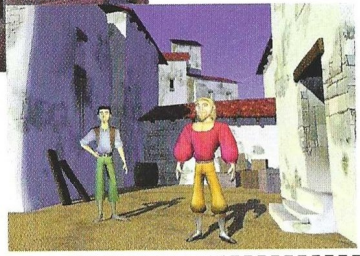
Esta aventura utiliza el mismo engine gráfico que A Sangre Fría, si bien dadas sus características visuales, dista mucho en su aspecto externo del reciente thriller. Además, los escenarios poseen una vida imbuida mediante animaciones de algunos de sus elementos, y los personajes tienen el inconfundible toque del dibujo animado. La banda sonora del filme, compuesta e interpretada por Elton John, también formará parte en cierta medida del juego.

Los lugares en que transcurre la aventura son España, la nave de Cortés, la selva y la Ciudad de El Dorado, es decir, que el juego posee una ambientación inconfundiblemente española que, además, explota tópicos como los toros y la siesta.







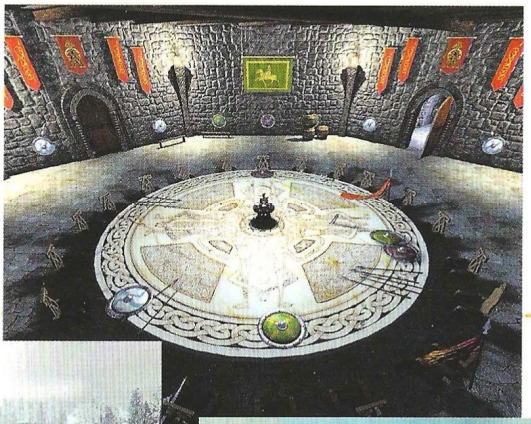


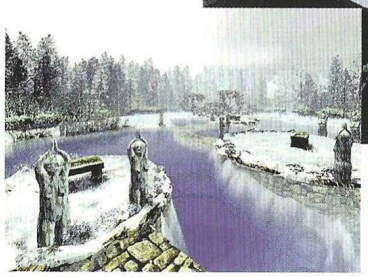
Inspirada en la película de DreamWorks, esta aventura gráfica sigue los pasos del filme.

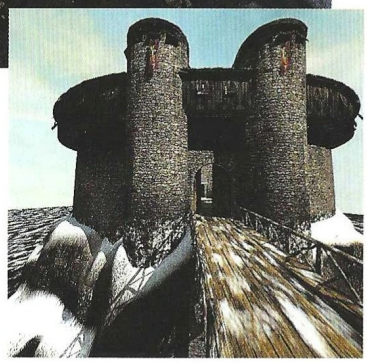
Oro y gloria, el camino hacia El Dorado

Editor: Revolution
Distribuidor: Ubi Soft

El rey Arturo







Se trata de la tercera entrega de la serie "Leyendas", iniciada con "La Máquina del Tiempo" y continuada con "Odisea". El rey Arturo está basado en las leyendas creadas en torno al mítico personaje.

El rey Arturo

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

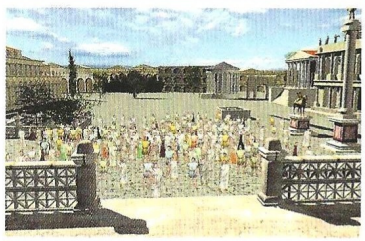
El poder de un mito

A las puertas de la imponente biblioteca del palacio real, el joven príncipe se dispone a adentrarse en un mundo lleno de peculiaridades. Al entrar en el misterioso recinto repleto de libros, descubrirá a su amigo Foulque, el sabio que se encuentra escribiendo sobre los pergaminos. Esta vez le contará la historia de Bradwen, el último caballero de la Tabla Redonda, el caballero del dragón rojo...

Así comienza esta apasionante aventura gráfica impregnada de un fuerte aura de realismo, tanto en su apariencia gráfica como en su guión. Utilizando una técnica que combina elementos prerenderizados, junto con la implementación de factores objetivos y subjetivos respecto del entorno en donde tiene lugar la acción, se desmarca un poco de la línea seguida hasta ahora por la producción de Cryo, llevándonos un poco más allá en la búsqueda de esa perfecta sensación de realismo que todos anhelamos.

No cabe duda que la historia es interesante, pero quienes esperen encontrar algo similar a la Odisea o a Egipto en cuanto a sus líneas básicas, tan sólo tenemos que decirles que están muy equivocados... porque afortunadamente, las perspectivas que se auguran son mejores. En cualquier caso, no tendremos que esperar mucho para poder efectuar un análisis en profundidad del juego: como siempre, la decisión final será vuestra...

Roma



Había pasado ya demasiado tiempo sin que a nadie se le hubiera ocurrido la idea, pero hemos de reconocer que Roma, como argumento de cualquier juego, da mucho de sí.

Roma

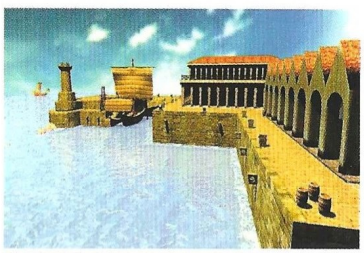
Editor: Montparnasse
Distribuidor: Friendware

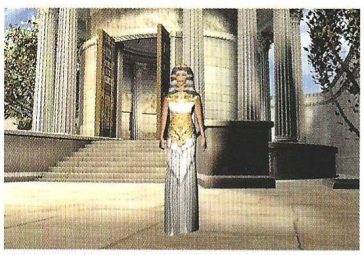
La Ciudad Eterna

Ha pasado un año desde la muerte de Julio César. Asesinado por gente de su confianza, entre los que se encontraba su hijo Bruto, la vida continúa en la ciudad más poderosa de la Tierra. Cleopatra fue amante del emperador, del cual concibió un hijo: Cesarión, para el que tenía grandes proyectos. Pero la hija del penúltimo Ptolomeo, no sabía lo que el destino le deparaba y tendrá que realizar algunas averiguaciones en la Ciudad Eterna.

Así, envueltos en una vertiginosa trama, Marco Antonio, Bruto, Hércules Prasinius, Octavio, Cleopatra, y hasta el mismísimo Cicerón, aparecerán como por arte de magia dentro de un entorno virtual con el que interactuarás constantemente. Como Hércules, héroe del juego, tendrás que acceder a todos los lugares posibles que muestren alguna prueba, por pequeña que sea, para salvar a Aurelia y detener la conspiración que se está fraguando. Tendrás que encontrar, en tu calidad de Decurión, un misterioso testamento, en torno al cual gira la trama del juego: el Testamento de César.

La prisión, el mercadillo, el Templo de Vesta y la villa, serán algunos de los lugares que tendrás que visitar. No se trata de terminar el juego solamente, sino de vivir una de las más grandes aventuras de la historia.

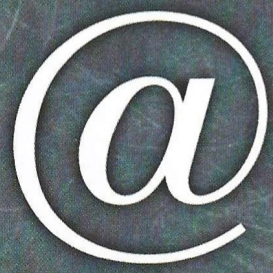




Fútbol
1846

Ordenador Personal
1977

+



World Wide Web
1993

PCFÚTBOL 2001

Todo el fútbol en tu ordenador

y ahora también la posibilidad de jugar on-line

LFP
Producto bajo Licencia Oficial

Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 00/01

muy pronto en tu PC

www.dinamic.com

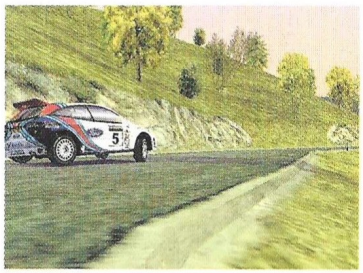
dinamic MULTIMEDIA

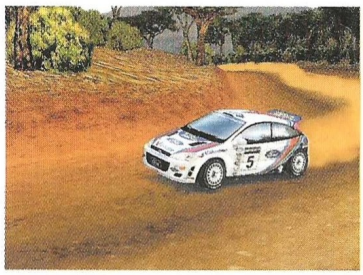
Colin McRae Rally 2

Ha sido, desde que apareciese la primera parte, el juego de rallys más apreciado por los jugadores. La segunda entrega promete ser, como poco, igual de buena que su antecesor.

Campeón de campeones

Si sucede lo que sucedió hace un tiempo, V-Rally 2 Expert Edition, analizado en este mismo número, puede comenzar a temblar. Nadie duda del tremendo éxito obtenido por Colin2 en la gris de Sony, aunque un PC es otro mundo, un sistema completamente distinto, por lo que cabe la posibilidad de que no suceda lo mismo.





Lo que hemos visto y jugado nosotros de Colin nos resulta realmente maravilloso, siendo lo mejor de todo –al igual que sucedía con su antecesor–, el control de los vehículos. Lógicamente y como era de esperar, el apartado gráfico también ha sufrido bastantes cambios, pudiendo apreciarlos principalmente en los escenarios, muy ricos en detalles. Ahora será posible ver muchos más árboles, público, casas y elementos en general, lo que da al juego un realismo absoluto.

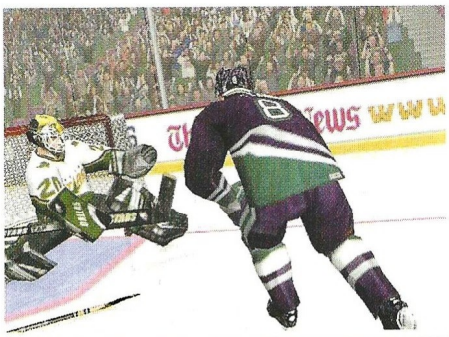
La sensación de velocidad es uno de los aspectos más importantes en un juego de conducción, y ésta no debe ser ni poca ni excesiva, algo que, inexplicablemente, sucede en muchos juegos. Colin McRae 2 da la sensación, más o menos, que daría ir en un coche de verdad, tanto por el modo que tiene éste de desplazarse sobre los distintos terrenos como por la velocidad general con la que se suceden los elementos en pantalla. Lo más importante, es que en ningún momento tendremos la sensación de marearnos.

Los coches también han cambiado, y ha sido a mejor. Si ya en el primer Colin eran una maravilla de la técnica, en esta ocasión, además de estar realizados con todo lujo de detalles, pueden quedar completamente destrozados tras varias colisiones. Si lo recordáis, antes sólo se apreciaban los destrozos en las luces, que dejaban de funcionar, y en las lunas, que se agrietaban, aunque apenas repercutía en la jugabilidad general del juego. Ahora la carrocería se abolla por todos los sitios, los faros se destrozan, el parachoques queda colgando, y muchas otras cosas, que sí influirán de manera directa en la conducción.

La versión del juego que hemos probado está al 80% de programación pero, a estas alturas, es una delicia jugarla. Entre los idiomas disponibles estará el español, tanto los textos de pantalla como la voz del copiloto, que sigue siendo la misma que en la primera entrega. Gracias al copiloto, si prestamos suficiente atención a lo que dice, será posible saber qué tipo de curva es la que se aproxima, y no nos costará superarla lo más mínimo. Si quieres un buen juego y que, ante todo, sea realista, no lo pierdas de vista...

Colin McRae Rally 2

Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein



NHL 2001

Hielo ardiente

La primera impresión que causa éste NHL 2001 es fantástica, ya que nunca habíamos visto nada igual en PC salvo, claro está, FIFA 2001. Pero NHL 2001 no tiene absolutamente nada que envidiar al supuesto rey de los deportes, ya que con él lo pasaremos en grande, aunque el deporte no tenga nada que ver con el fútbol y cuente con muchos menos seguidores.

El juego incluye los 30 equipos oficiales de la Liga de Hockey Nacional más 20 selecciones nacionales, de modo que tendremos donde elegir.

Los modos de juego son otra de las grandes bazas de este extraordinario juego, pudiendo seleccionar entre juego simple, Campeonato, Playoffs, Penaltis y Torneo. Por supuesto, NHL 2001 cuenta con un modo para varios jugares de manera simultánea, 8 en concreto, lo que asegura frenética diversión durante horas enteras.

Los jugadores están realizados con todo lujo de detalles, tanto los uniformes del equipo como sus caras, aunque si el jugador lo prefiere, puede optar por poner, con un poco de paciencia, su propia cara.

Todo esto y mucho más es lo que encontraréis en la última entrega de la popular saga NHL de Electronic Arts.

Al igual que sucede con la saga FIFA, NHL es una de las más importantes de EA Sports, y no en vano lleva ya danzando por los más diversos sistemas desde el año '90.

NHL 2001

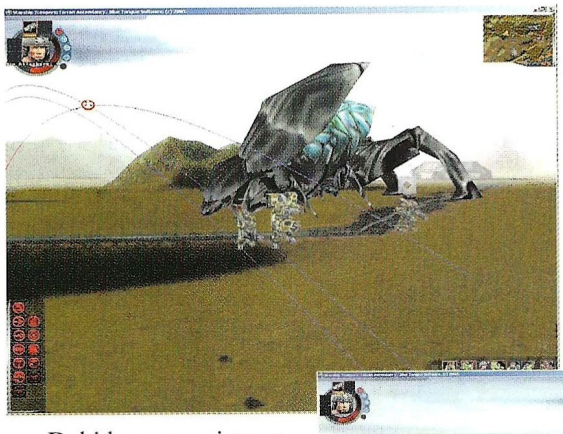
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

¡Malditos bichos!

Starship Troopers

Cuando Microprose anunció el proyecto de un juego basado en la película de Paul Verhoeven, indicando que sería de estrategia en tiempo real, surgieron muchas dudas acerca de cómo se podría mantener el frenético nivel de acción del filme en un producto de estas características.

Sin embargo parece que esto se ha resuelto de forma impecable, ya que a diferencia de la mayoría de los títulos de este género, Starship Troopers no plantea una construcción de estructuras y gestión de recursos, sino la buena administración de varios escuadrones de tropas para hacer frente a las peligrosas misiones que reciben. Dirigiéndolos en un escenario 3D con libre movimiento de cámara, el jugador tendrá que adentrarse en las profundidades del planeta de los bichos hasta llegar al monstruoso cerebro que los controla a todos.



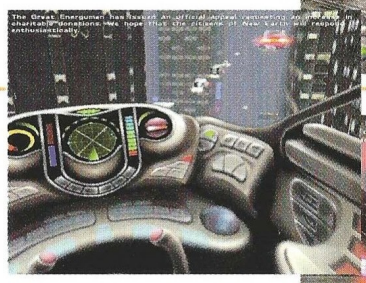
Debido a este sistema de juego, las posibilidades de control de los escuadrones son amplias: formaciones, órdenes complejas, puntos de ruta, vigilancia, patrullas, múltiples armas entre las que elegir... Nada de esto es impedimento para que Starship Troopers disfrute de un elevado nivel de acción, que sumado a los aspectos táctico y estratégico, conforma una muy buena mezcla.

La Infantería Móvil es carne de cañón en el planeta de los bichos: recibe las misiones más arriesgadas y tiene el mayor número de bajas. Sin embargo, estos duros marines son la mejor vacuna contra la invasión mutante.

Starship Troopers

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Crime Cities



Crime Cities es, como poco, un juego bastante extraño. La acción trascurre en un sistema solar similar al que nosotros pertenecemos, y consta de cinco planetas. La distancia entre ese sistema y el nuestro son 16 años luz.

Crime Cities

Editor: Eon
Distribuidor: Acclaim

Un único sistema solar

Encarnas a Garm Tiger, y nos irán ofreciendo misiones a través de un sistema informático. El jugador podrá aceptar las que desee o más le convengan, despreciando aquellas que considere más peligrosas o complicadas. Las misiones abarcan una gran variedad de estilos, como por ejemplo eliminar determinados objetivos. Aunque las más interesantes serán aquellas en las que tenemos que salvar a alguien o ejercer de guardaespaldas, ya que contendrán una dificultad mayor que el resto; de hecho habrá que medir nuestros movimientos y ser cautelosos.

El apartado gráfico del juego es bastante impresionante, algo que queda patente en las pantallas que acompañan al texto. Las enormes ciudades, con un pronunciado estilo futurista –con cierto "tufillo" Blade Runner–, están repletas de elementos de todo tipo, como el super-congestionado tráfico o los enormes rascacielos.

Crime Cities es un juego en el que la oscuridad predomina sobre todo lo demás, dando un aspecto mucho aún más lúgubre a todo lo que aparece en pantalla.

Como decimos, es un juego bastante extraño, y habrá que esperar a que sea publicado para valorarlo como se merece.

Rowan's Battle of Britain

La Segunda Guerra Mundial, o como muchos la llaman, la segunda Gran Guerra, está fielmente representada en éste magnífico juego de Empire, que te hará regresar atrás en el tiempo.

Rowan's Battle of Britain

Editor: Empire
Distribuidor: Planeta de Agostini

El cielo en tus manos

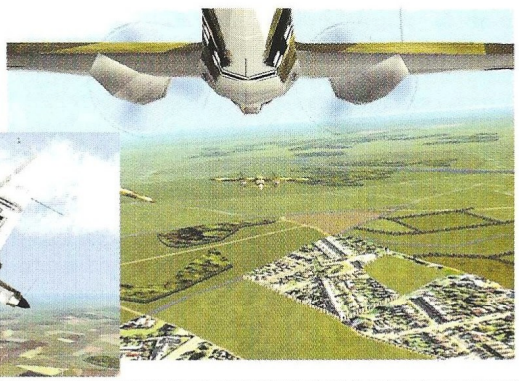
El juego se sitúa en el verano de 1940, cuando los alemanes lanzaron una ofensiva contra los británicos intentando cambiar el curso de la guerra. Lógicamente, nuestra misión inmediata será impedirlo a toda costa.

El apartado gráfico de Battle of Britain es uno de los más sobresalientes de cuantos se han podido ver en simulador de vuelo alguno, destacando por su gran cantidad de detalles y por la suavidad con la que todo se desplaza a medida que volamos.

Los aviones son fieles reproducciones de los reales, de modo que, los entendidos de la materia, no tendrán problemas para reconocerlos. Entre ellos será posible encontrar aviones como el Spitfire y el Ju87.

Una de las opciones más interesantes del juego, es la posibilidad de, si somos inexpertos en este tipo de juegos pero nos atraen lo suficiente, jugar en modalidad Arcade, mucho más sencilla y dinámica que el modo de simulación.

Por supuesto, se han incorporado opciones suficientes para las partidas multijugador, entre las que se incluyen el modo Death Match, Juego en Equipo y Misión Rápida.



Airfix Dogfighter

De andar por casa

Eso es lo que tendrás que hacer en Airfix Dogfighter, un juego creado por Paradox Entertainment y que, francamente, tiene un aspecto formidable. Pero no pienses que se trata de simples juguetes, ya que estos minúsculos cacharros están inspirados en numerosos aviones de guerra, la mayoría participantes en la II Guerra Mundial. Con ellos podrás hacer todo lo que te apetezca, como increíble acrobacias o, simplemente, centrarte en la misión que te asignen y acabar con todos tus objetivos.

Uno de los aspectos que más te llamarán la atención son los escenarios en los que transcurre la acción, situados en el salón de una casa, el cuarto de baño o el jardín. Aunque parezca algo fuera de lo común, que en cierto modo lo es, lo pasarás tan bien con este juego como lo harías con un simulador más serio y real, porque el control de estos pequeños engendros es absolutamente real.

Gráficamente, Airfix Dogfighter es bastante bueno, al menos lo que hemos visto hasta el momento, y será posible apreciar, con todo lujo de detalles, los elementos que hay, por ejemplo, en el salón de la casa. Mesas, jarrones y vajillas, serán testigos de nuestros disparos, sobre todo cuando los destrocemos, ya que uno de los aspectos más llamativos y atrativos es que casi todo lo que nos rodea puede ser destruido.

¿Qué pensarías si te dijéramos que uno de tus próximos juegos favoritos puede ser aquel en el que los aviones que controlas son de juguete? No, no contestes todavía.

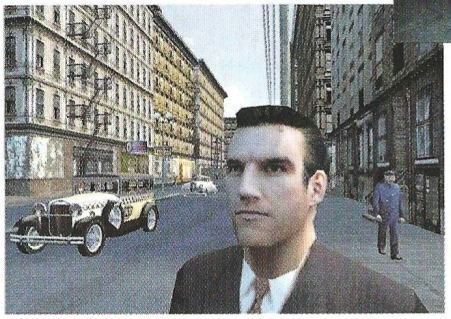
Airfix Dogfighter

Editor: Eon
Distribuidor: Acclaim

Mafia: The City of Lost Heaven

Mafiosos sin escrúpulos

Pero no todo se basará en los increíbles gráficos de los que hará gala, sino en la tremenda jugabilidad y en la variedad de las misiones. Encarnaremos a un gangster en una ciudad ficticia de los Estados Unidos, y aunque al principio estaremos solos, más adelante nos uniremos a alguna "familia" de malhechores. Cronológicamente, Mafia está ubicado en los turbulentos años '20, época dorada de los gangsters, la mayoría de ellos, por no decir todos, de nacionalidad italiana.



Mafia es un "shooter" que mezcla la primera persona con la perspectiva en tercera, aunque habrá muchas otras cosas que justifiquen un cambio de estilo radical, como por ejemplo el hecho de poder conducir vehículos. El estilo de combate abarcará muchos estilos, como las peleas con bates de béisbol y puños americanos, aunque las armas de fuego jugarán un papel importante en el desarrollo de las misiones. El motor gráfico del juego es el mismo que el que utilizará Hidden & Dangerous 2, y es posible que sea publicado también para PlayStation2.

Es posible que te gustara el desarrollo de Grand Thef Auto, en el que tomabas el control de un gangster. Ahora tendrás la posibilidad de jugar algo similar, aunque gráficamente será la revolución.

Mafia: The City of Lost Heaven

Editor: Take 2
Distribuidor: Proein

Tiger Woods PGA TOUR 2001

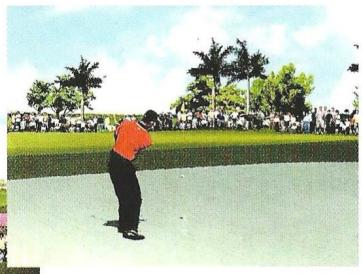
Tiger Woods, el golfista más joven del mundo, ya ha conseguido todo lo que se puede conseguir en este deporte, por eso, éste juego puede ser considerado como homenaje a su figura.

Tiger Woods PGA TOUR 2001

Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

El más grande

Es el primer jugador de golf que, a su edad, ha logrado todo aquello que se puede conseguir en este fascinante deporte. Vitrinas plagadas de trofeos lo demuestran, así como el hecho de que sea una de las personalidades más admiradas del panorama deportivo. EA Sports tiene los derechos de imagen de Tiger Woods, y la verdad es que le están sacando todo el partido posible.



PGA TOUR es una de las series de golf más aclamadas de todos los tiempos, y desde los tiempos de Megadrive viene dando guerra. Ahora, gracias a las nuevas tecnologías es posible encontrarse con auténticas maravillas de la técnica, como es el caso de este juego.

Podremos emular al propio Tiger y a otros jugadores, como por ejemplo Justin Leonard, otro auténtico fuera de serie. Entre las novedades más llamativas, será posible encontrar tres nuevos recorridos, además de los habituales, y que sin duda harán las delicias de los aficionados al golf.

El juego es compatible con tarjetas aceleradoras, lo que dará un mayor realismo a todo lo que veamos en pantalla, como el movimiento de la cámara en tiempo real.

StuntGP

¿Recuerdas un juego llamado Re-Volt, que salió el verano del año pasado? Pues aunque no lo haya hecho la misma gente, StuntGP podría ser perfectamente la secuela.

StuntGP

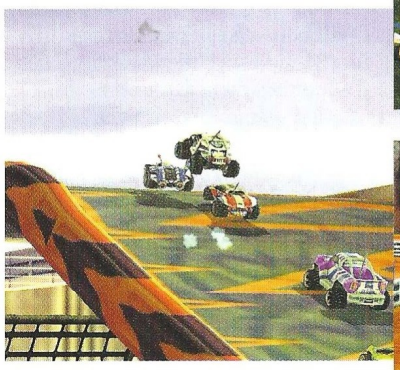
Editor: Team 17
Distribuidor: Virgin

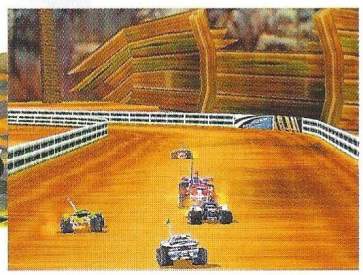
La escuela crece

No hay más que mirar las pantallas para asociar rápidamente StuntGP con Re-Volt, y una rápida comparación de características de ambos hace prever que el primero es un calco del segundo: el jugador controla coches de radio control que compiten frenéticamente en un universo creado a su medida, única diferencia aparente entre ambos juegos –en Re-Volt los escenarios eran cotidianos y en la escala proporcional adecuada–.

La oferta de 16 coches se puede ampliar con uno más si se consigue ganar el campeonato, para lo cual dispondrás de múltiples "power-ups" y mejoras que aumentarán la potencia y características técnicas de los vehículos. Los creadores de este título afirman que tiene lo mejor de la simulación y el arcade, aunque prima la conducción sobre la competición.

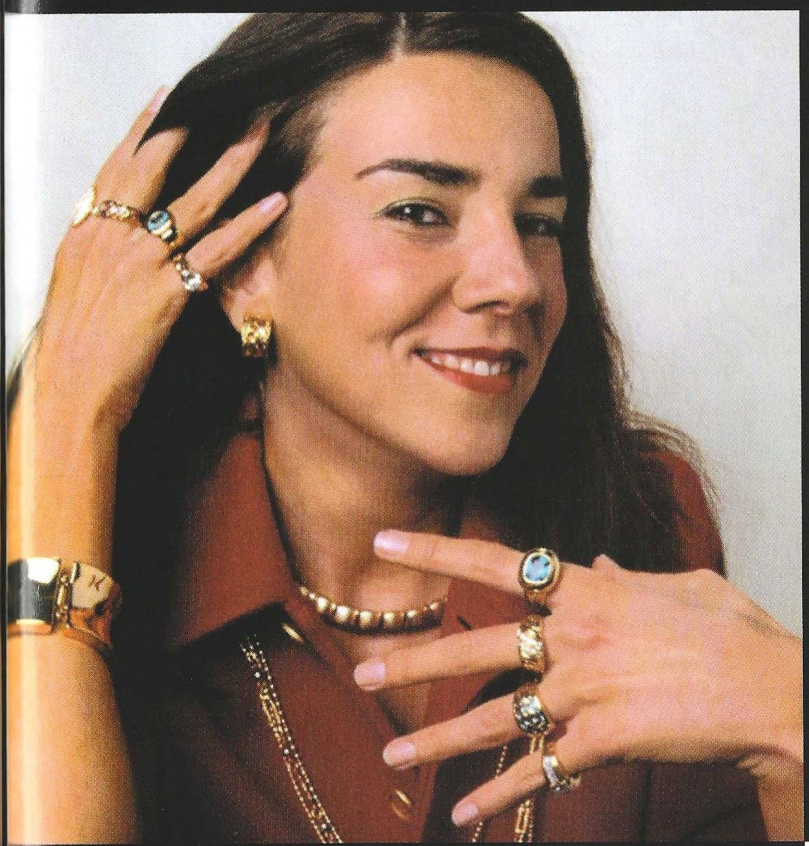
El juego utiliza un sistema de créditos llamados Aero-miles, que se acumulan gracias al tiempo pasado en el aire con los saltos, acrobacias realizadas, combos de saltos y la posición obtenida al final de la carrera. Con estos Aero-miles se pueden comprar mejoras para los coches. Por último, StuntGP incluirá modo multijugador y la posibilidad de competir contra los "fantasmas" de otros jugadores.





Luisa, 58 años, ha hecho estallar la cotización de la lana.

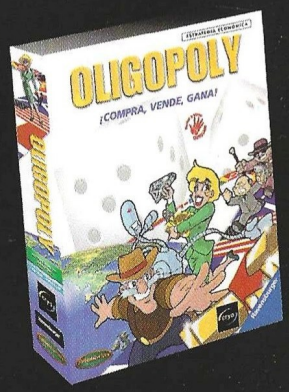
Luis, 35 años, gestiona como puede la producción mundial de azúcar.



OLIGOPOLY

¡COMPRA, VENDE, GANA!

¿Quieres ser el multimillonario más rico del mundo, mientras arruinas a tus compañeros?



Precio recomendado:
5.990 ptas.

Mónica, 32 años, ha decidido comprar todo el oro del planeta.

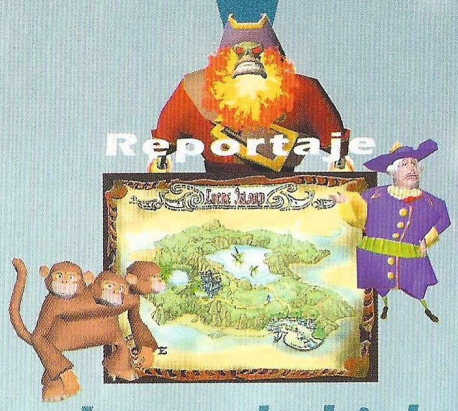
FRIEND WARE

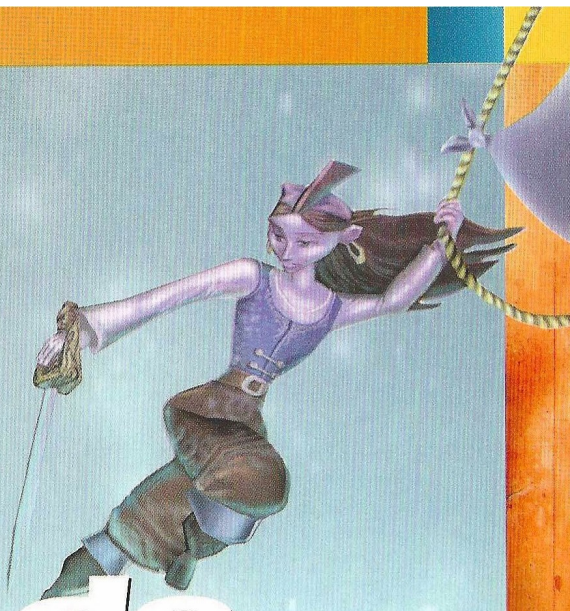
Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

PC CD

cryo

Guybrush Threepwood nació para todos los aficionados a las aventuras gráficas en 1991. Su eterno enfrentamiento con el malvado LeChuck en sus múltiples formas, le ha llevado desde entonces a recorrer una y mil veces las islas del archipiélago Tri-Island. Además de vérselas con el pirata una y otra vez, Guybrush estaba enamorado de la gobernadora pirata Elaine Marley, y sus coqueteos y escarceos vieron por fin su fruto al terminar The curse of Monkey Island: contrajeron matrimonio y se marcharon de luna de miel.





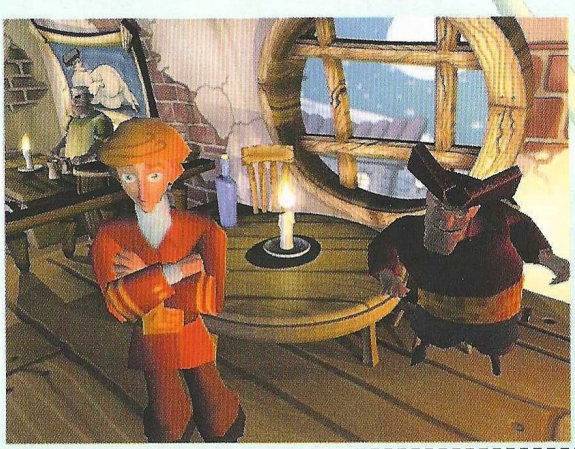
Luna de hiel

La Fuga de Monkey Island

Tres meses de luna de miel, nada menos. Pero la gobernadora Marley-Threepwood tiene asuntos que atender en su puesto, así que llega la hora de volver a casa. Sin embargo, en lugar de un desfile de bienvenida, una muchedumbre con pancartas y una banda de música, la feliz parejita se encuentra con un muelle desierto. ¿Qué ha pasado?

Nada más hacerse esa pregunta, el mono Jojo Jr. aparece en escena y explica con sus agudos chillidos que algo va mal. Después de unos segundos consigue hacerse entender: la mansión de la gobernadora está en peligro. Guybrush y Elaine corren hacia allí para descubrir que un funcionario con una catapulta está intentando derribarla. La gobernadora ha sido declarada muerta, se han convocado elecciones con un único candidato y alguien está haciéndose con todas las tierras del archipiélago Tri-Island. ¿Qué más puede ir mal?

Guybrush y Elaine no tardarán en descubrirlo, aunque preferimos no adelantar acontecimientos ni estropear la sorpresa de esta complicada trama, más retorcida que todos los guiones de los juegos anteriores juntos. Personajes clásicos de la serie se unen a un nuevo elenco para formar parte, junto a los protagonistas, de otra hilarante aventura ambientada en las eternas islas de este mini-universo creado por Ron Gilbert hace ya diez años.

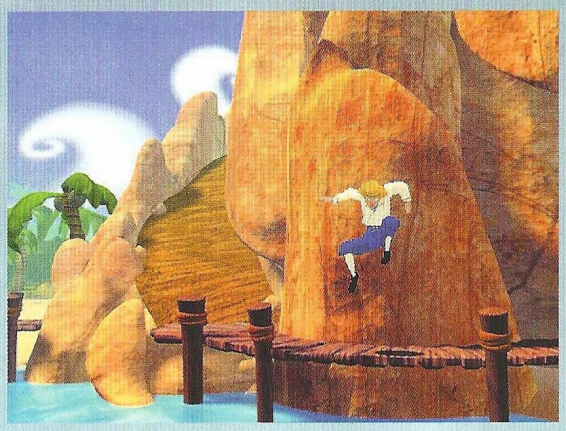


De 2D a 3D

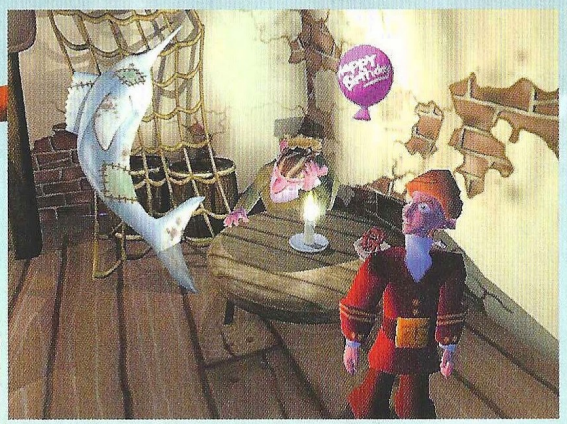
Muchas cosas han cambiado en la saga desde el primer juego, pero La Fuga de Monkey Island es quizá la renovación más radical que ha sufrido la serie, gracias al camino sin retorno emprendido con por LucasArts con Grim Fandango. El título que protagonizara Manny Calavera pasó de los entornos y personajes 2D a escenarios 3D pre-renderizados con personajes modelados también en 3D, abandonando el interfaz clásico SCUMM (el "point & click" de LucasArts) para utilizar exclusivamente el teclado como sistema de control. Esta transformación se deja sentir en La Fuga de Monkey Island.

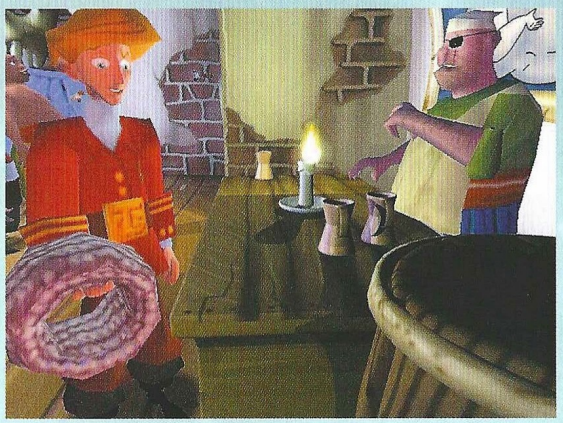
Sin embargo, dada la riqueza visual del universo de Gilbert –a medio camino entre el dibujo animado de Warner y, lejanamente, Disney–, integrar los gráficos de los escenarios en un

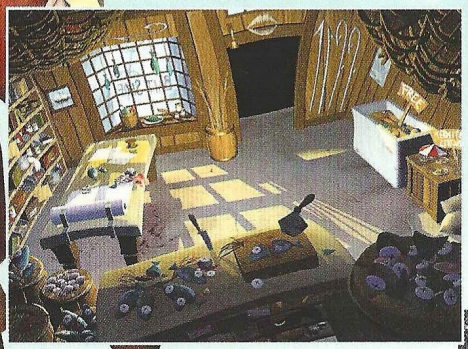
La Fuga de Monkey Island



Los duelos de insultos siguen la misma mecánica, aunque poseen una lista de respuestas mucho más amplia



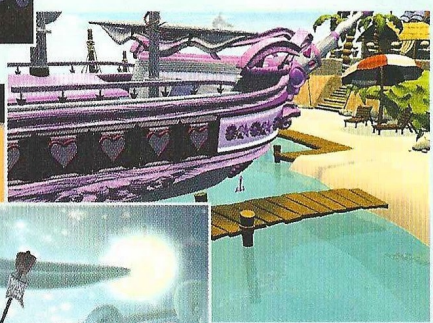


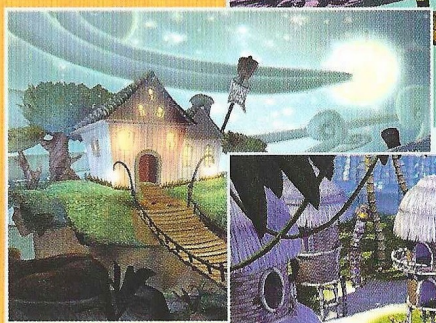


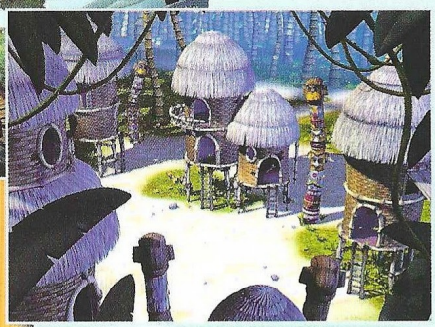
Entornos casi 3D

Como ya te hemos explicado, en los escenarios de La Fuga de Monkey Island se produce una combinación de elementos 3D pre-renderizados y otros 2D con cierta perspectiva. El aspecto caricaturesco de la mezcla no resta en absoluto sensación de tridimensionalidad, engañando al ojo humano para que crea encontrarse ante lugares 3D vistos desde una cámara fija.

La perspectiva no es siempre la misma, ya que dependiendo del lugar en que se encuentre Guybrush, la posición de la cámara cambiará para ofrecer la vista más espectacular.



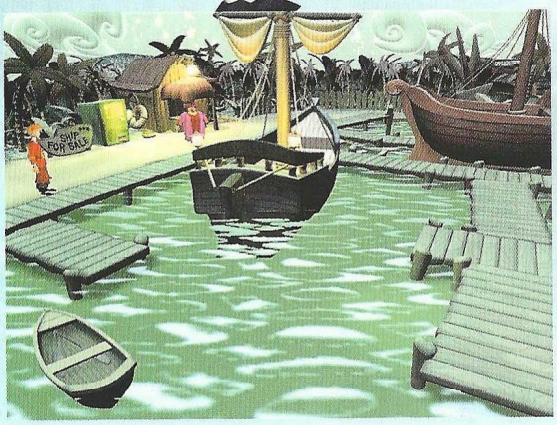


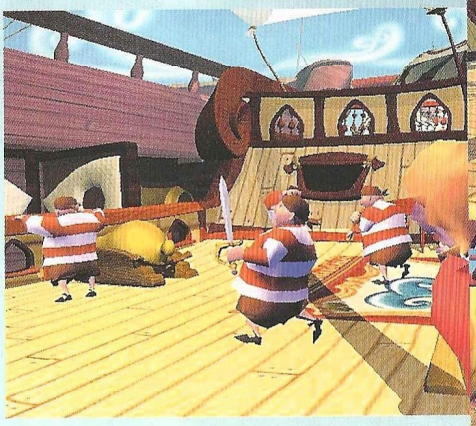


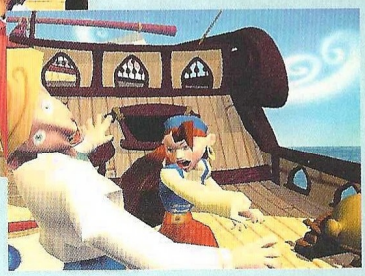
entorno 3D ha sido un grave problema a nivel técnico. Afortunadamente se ha resuelto con brillantez, utilizando los gráficos 2D a modo de texturas en algunos bloques 3D, mientras que al resto se le ha dado la perspectiva adecuada para lograr el efecto tridimensional deseado. Los personajes en cambio sí están totalmente generados en 3D, y su animación posee la fluidez esperada en una producción de LucasArts.

Desde se dejara de lado el SCUMM con Grim Fandango, el interfaz en las aventuras de LucasArts se ha concentrado en el uso de teclas. Este cambio no gustó demasiado a muchos usuarios, pero gracias a sus comentarios y sugerencias, La Fuga de Monkey Island cuenta con un sistema mucho más intuitivo y sencillo de utilizar que Grim Fandango. Al desaparecer el cursor en pantalla, se produce una pérdida de acceso directo a los elementos de juego: personajes, objetos, etc. Esto se ha resuelto haciendo que Guybrush mire directamente a los objetos y personajes al pasar junto a ellos, apareciendo automáticamente una serie de opciones de texto en la parte inferior de la pantalla con las posibles acciones que puede realizar.

Las conversaciones siguen el mismo esquema que en la entrega anterior. Una vez activado el diálogo, se van presentando diferentes opciones que se recorren con los cursores hasta seleccionar una. Los duelos de insultos siguen la misma mecánica, aunque poseen una lista de respuestas mucho más amplia. Para terminar con el interfaz, el inventario







se activa con una tecla, y funciona exactamente igual que el de las últimas entregas de Tomb Raider: la pantalla se oscurece y utilizas los cursores para cambiar de objeto, seleccionándolo con ENTER para usarlo de vuelta en el juego.

Hilarante comedia

Uno de los elementos que ha permanecido constante a lo largo de la serie, y que sigue presente en La Fuga de Monkey Island, es el sentido del humor. Quizá lo más destacable sean los duelos de insultos que, a modo de lucha de espadas, sirven para dirimir enfrentamientos. Ahora se han introducido dos variantes: el pulso de insultos y el póquer de insultos. Sea cual sea la modalidad, la mecánica es la misma: Guybrush y su oponente comienzan a lanzarse disparatados improperios –dentro de un orden, claro, porque para eso LucasArts es como la Disney–. Cuando uno de los contendientes no tiene respuesta al insulto del otro –por semántica y rima–, o bien emplea una respuesta no válida, pierde terreno.

Pero la comedia no termina aquí, pues la mayoría de los diálogos entre personajes –y hay muchos– son muy divertidos y explican además las relaciones entre ellos. Al mismo tiempo, numerosas situaciones sirven de apoyo cómico a lo largo del juego, arrancando la sonrisa entre líneas de diálogo, gráficos y lo que está sucediendo en ese momento. Sirva como ejemplo una anécdota que se produce muy al principio del juego, cuando Guybrush requisa un barco para dirigirse a la Isla Lucro y se encuentra con una nave rosa repleta de detalles femeninos... Muy adecuado para unos piratas, ¿verdad?

El guión

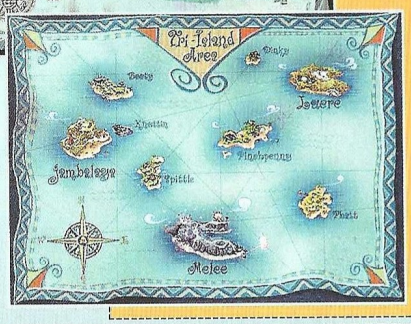
Ahora vamos a explicar con más detalle las bases del argumento de La Fuga de Monkey Island, pero como decíamos antes, sin "destripar" el grueso de los acontecimientos.

Cuando Guybrush y Elaine vuelven de su luna de miel y se encuentran con que ella ha sido declarada muerta y que la mansión está siendo derribada, Elaine se hace cargo rápidamente de la situación: Guybrush tiene que detener al operario de la catapulta y viajar a la

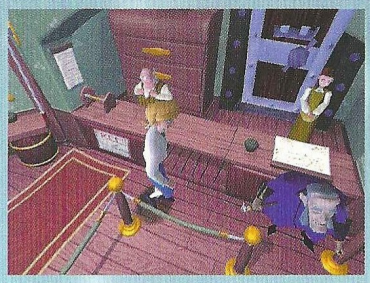
El archipiélago Tri-Island

El juego comienza con la llegada de Guybrush y Elaine a Melee Island, pero en poco tiempo, el protagonista tendrá que hacerse a la mar para viajar a la Isla Lucro, donde empezará realmente la locura de enigmas y puzzles complicados que ha caracterizado a la serie durante años. De vuelta a Melee Island y resueltos unos cuantos puzzles más, Guybrush se dirigirá a la Isla Jambalaya. Aquí tomará parte en un torneo de saltos, y descubrirá el restaurante Planet Threepwood. Finalmente, nuestro héroe tendrá que ir irremisiblemente a Monkey Island, donde tendrá lugar el desenlace.

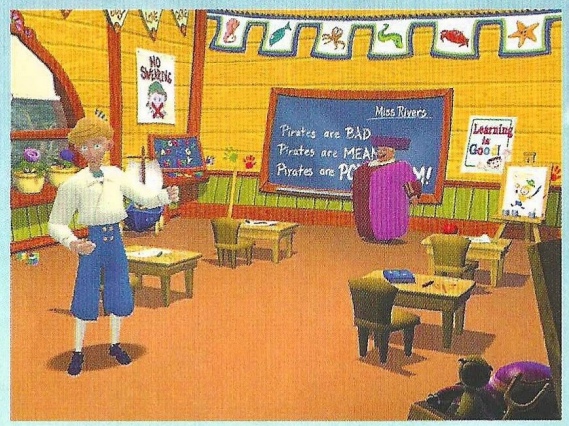
El mapa del archipiélago no es el único que verás durante el juego: cuando Guybrush abandona una zona de la isla en que se encuentra para dirigirse a otra, controlarás su movimiento en un mapa de la isla.

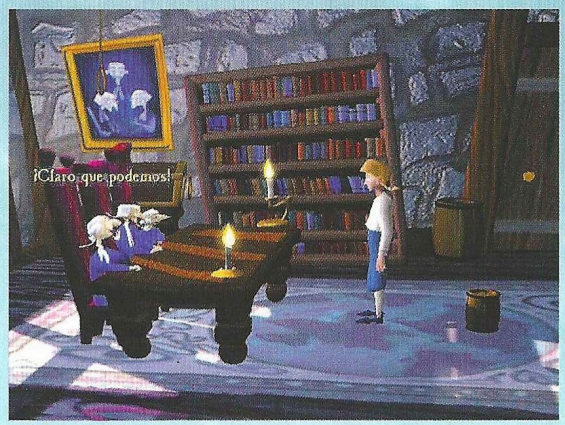


LA FUGA DE MONKEY ISLAND



Más tarde se descubrirá que el tal Charles L. Charles no es otro que el infame LeChuck

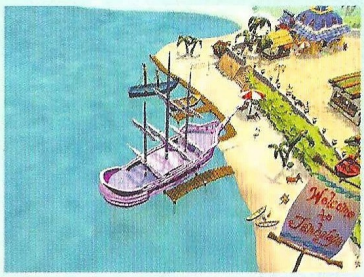


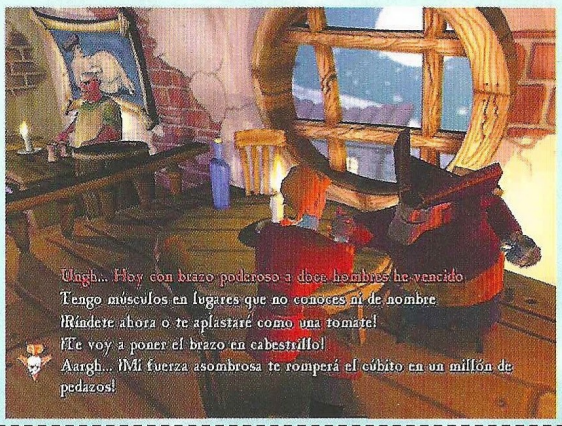


Isla Lucro para hablar con los abogados de la familia. Mientras tanto, Elaine se dirige al ayuntamiento para intentar anular su defunción.

Resueltos los primeros problemas, aparece en escena un tal Charles L. Charles, que se presenta a gobernador del archipiélago. Más tarde se descubrirá que el individuo en cuestión no es otro que el infame LeChuck. Mientras todo esto ocurre, Guybrush va recabando información en el pueblo, y en el proceso de contratación de su tripulación, se entera de que un australiano llamado Ozzie Mandrill está haciéndose con todas las tierras de las islas, ganando muchas de ellas en duelos de insultos. Mandrill quiere convertir el archipiélago en un emporio capitalista y turístico. Otro de los objetivos de este ambicioso empresario, es conseguir el insulto definitivo para dominar el Caribe.

¿Existe alguna relación entre LeChuck y Madrill? Quién sabe... Como ves, la situación es problemática, y empeora aún más a medida que Guybrush va resolviendo la compleja trama.





Últimos flecos

Por supuesto, La Fuga de Monkey Island estará totalmente en castellano, con una traducción a la altura de sus predecesores y las mismas voces que ya conocen los aficionados. Al apartado de audio hay que sumar la banda sonora, que como ya es habitual recoge ritmos caribeños con instrumentos de la época. Ha sido compuesta e interpretada por los mismos músicos que ya hicieran la de la entrega anterior. A pesar de que abandonaron LucasArts hace tiempo, el equipo

El reparto

GUYBRUSH THREEPWOOD
La vida pirata, la vida mejor... Guybrush por fin es un pirata, pero casado. Sus modales han cambiado, sobre todo cuando se dirige a una mujer. Si se trata de la suya, en fin, dejémoslo en que en vez de pirata es perro faldero, eso sí, igual de cabeza hueca que siempre.

ELAINE MARLEY THREEPWOOD
La pirata gobernadora y señora de Threepwood sigue controlando la vida de su inútil marido. No en vano, es ella la que lleva pantalones. Su supuesta muerte e intento de resurrección legal son el comienzo de esta nueva aventura.

OZZIE MANDRILL
Un tiburón de los negocios procedente de Australia que está comprando todas las tierras de la zona Tri-Island. Bueno, en realidad no paga por ellas: las gana en partidas de póquer de insultos. Pretende conseguir el insulto definitivo para dominar el Caribe.

CHARLES L. CHARLES – LECHUCK
Tratando de conseguir la mano –y el resto– de Elaine, LeChuck pasó a mejor vida. Se convirtió en un fantasma y volvió para aterrorizar los siete mares, hasta que Guybrush consiguió desterrarle de este mundo. Un sacerdote vudú le resucitó, y nuestro protagonista tuvo que acabar con él una vez más. Sin embargo, consiguió transformarse en un demonio y regresar. De nuevo, Guybrush acabó con él sepultándole bajo toneladas de hielo. Ahora, nadie sabe cómo, ha vuelto a la vida y se presenta a gobernador.

JOJO JR.
El príncipe mono, hijo del fallecido Jojo Sr., se ha vuelto bastante inteligente gracias al tótem en forma de cabeza de mono. Los simios están desapareciendo de todas las islas, apareciendo sin saber cómo en Monkey Island. Jojo Jr. conoce el misterio, pero no habla de él.

HERMAN TOOTHROT
Este extraño ermitaño vive permanentemente en ropa interior, y tiene su residencia en Monkey Island desde hace veinte años. Su mente vive en otra dimensión.

PEGNOSE PETE
Un peligroso pirata que se ha convertido en toda una plaga para Isla Lucro. Como nadie le ha conseguido capturar, se dice que es culpable de todos los delitos cometidos hasta el momento.

VOODOO LADY
Siempre sabe qué va a ocurrir y qué debe hacer Guybrush a continuación, aunque sea incapaz de expresarlo de forma sencilla y concisa. Por supuesto, sigue en Melee Island para ofrecer sus crípticos consejos al protagonista.

MURRAY
La calavera parlante favorita de los niños se ha hecho cargo de Planet Threepwood, el restaurante de moda. Allí puede aterrorizar a los visitantes y gritar sus planes de conquista a los cuatro vientos.

STAN
En los tiempos que corren, la mejor inversión son las acciones. ¿De qué? Stan tiene de todo. Su centro de operaciones se encuentra en la Isla Jambalaya.

OTIS, CARLA Y EL SEÑOR QUESO
La tripulación original de Guybrush está en Melee Island, y sin muchas ganas, volverán a navegar juntos. Carla –Maestra de esgrima– intenta recuperar su vida, mientras que Otis se ha convertido en mendigo y tiene pesadillas con los monos. Por su parte, Meathook se dedica a la pintura, así que no quiere ni oír hablar de enrolarse. Será el Sr. Queso quien, tras un pulso de insultos, se unirá finalmente a la tripulación de Guybrush.

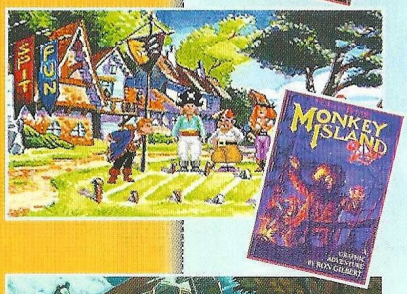
LA FUGA DE MONKEY ISLAND

Como ya es habitual, la banda sonora recoge ritmos caribeños con instrumentos de la época

Una evolución imparable

En el suplemento que dedicamos a The Curse of Monkey Island –editado con el nº 25 de CGW–, nos preguntábamos cuál sería el próximo cambio radical que habría en la serie. La duda ha quedado despejada. Sin embargo, no está de más hacer un poco de memoria para recordar algo más de los tres títulos que precedieron al que nos ocupa.

The Secret of Monkey Island, editado en 1991, presentaba a un joven Guybrush Threepwood que anhelaba convertirse en pirata. Nada más conseguir este objetivo, conoció a la gobernadora Marley y se enamoró perdidamente de ella. Por desgracia, el pirata fantasma LeChuck tenía planes de matrimonio con la chica, algo que Guybrush se ocupó de desbaratar.

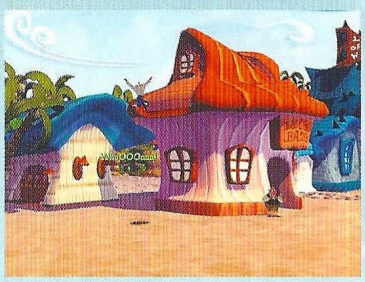


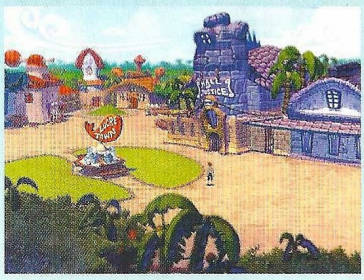
The Secret of Monkey Island: LeChuck's Revenge, fue la exitosa secuela que pasó de los pobres gráficos en 256 colores de su predecesora a una fluida animación de dibujo animado. LeChuck regresa y pretende consumar la ceremonia de matrimonio con Elaine. El final del juego desveló un secreto que aún hoy sigue provocando incertidumbre entre los aficionados: LeChuck es hermano de Guybrush. Una vez más, el pirata fantasma es derrotado.

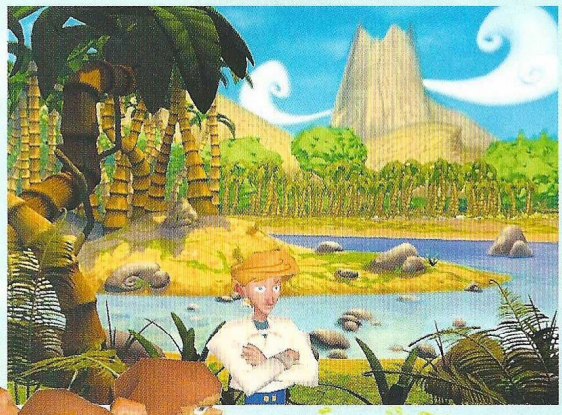
The Curse of Monkey Island vio la luz en 1997, adentrándose totalmente en el universo del dibujo animado y cambiando el clásico interfaz de las aventuras gráficas de LucasArts por una moderna versión "point & click". LeChuck se ha convertido en un demonio, ha capturado a Guybrush y ataca sin piedad la fortaleza de la gobernadora. Tras numerosos enredos y peripecias, el héroe consigue derrotar al malo sepultándole bajo toneladas de hielo y casarse con la chica. Al final, se marchan de luna de miel.

de diseño del juego quiso contratarles para hacer este trabajo puntual, y lo consiguieron.

Con esta nueva aventura gráfica, LucasArts se reafirma en su teoría de que aún existe un público para este género que muchos creyeron ya en vías de extinción. De hecho, Grim Fandango fue un éxito comercial aunque no de ventas, y confirmó a la compañía norteamericana que aún hay muchos aficionados en todo el mundo que esperan ansiosos el lanzamiento de nuevas aventuras... Siempre que estén bien hechas, como ésta.







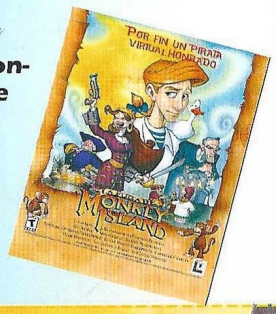
A lo largo de sus dos CD's, este título promete entretener y divertir durante muchas horas, algo que podremos verificar el mes que viene cuando dispongamos de la versión final en castellano.

La Fuga de Monkey Island

El regreso de una saga del calibre de Monkey Island siempre es una magnífica noticia para todos los aficionados a las aventuras gráficas. La Fuga de Monkey Island, que así ha sido bautizada la cuarta entrega de esta serie –y que saldrá al mercado localizada totalmente al castellano–, acerca de nuevo a nuestros ordenadores a sus ya legendarios protagonistas: Guybrush, Elanie y el infame pirata LeChuck.

Ahora, y gracias a su distribuidora en España, Electronic Arts, en Computer Gaming World te vamos a ofrecer la posibilidad de conseguir uno de los estupendos 20 lotes de premios que sorteamos, compuestos por un juego y una visera de La Fuga de Monkey Island.

Para conseguirlo, sólo tienes que contestar a la sencilla pregunta que te formulamos y remitirnos el cupón debidamente cumplimentado.



¿CÓMO SE LLAMA EL CREADOR DE LA SAGA MONKEY ISLAND?

Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. **C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Monkey Island")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 20, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Diciembre de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Diciembre de 2000.

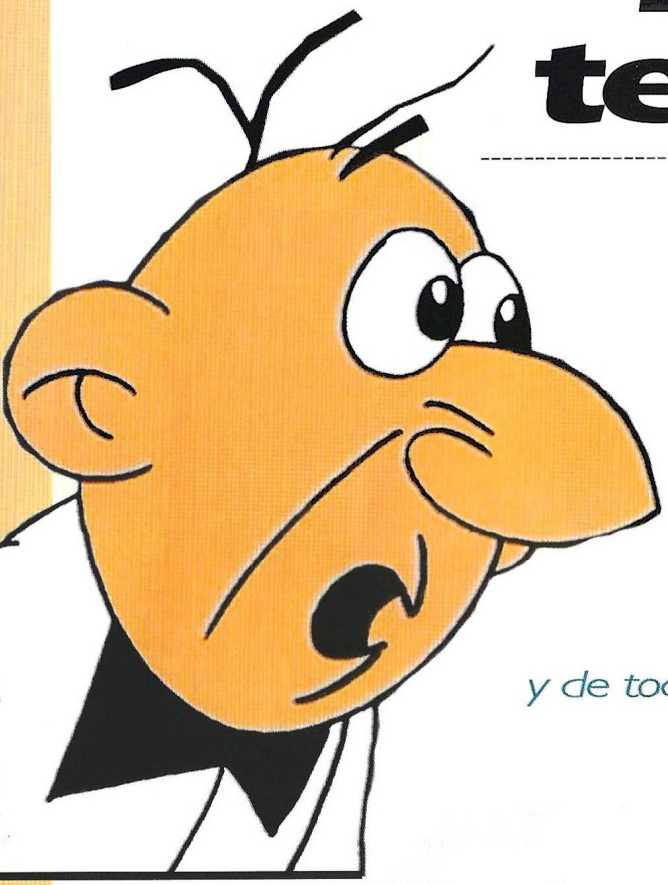
4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Diciembre de 2000, publicándose el resultado en el número 62, correspondiente a Enero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Reportaje

La nueva línea de Zeta Multimedia

Tebeo, te juego



Probablemente la mayoría de vosotros recordéis "El Sulfato Atómico" y "La Máquina Meteoroloca", las dos aventuras gráficas publicadas por Zeta Multimedia con Mortadelo y Filemón como protagonistas. Pues en breve se van a convertir en la punta de un iceberg que está a punto de mostrar el resto de su volumen: cinco juegos protagonizados por diferentes héroes del tebeo estarán pronto editados para disfrute de sus fans y de todos los aficionados a las aventuras gráficas.

La historia del tebeo español simplemente no podría entenderse si alguien se olvidará de incluir los nombres de los personajes que Zeta Multimedia ha elegido para convertirlos en protagonistas de sus próximos juegos: ni más ni menos que Mortadelo y Filemón, Zipi y Zape y el Capitán Trueno. Cinco van a ser los juegos –todos aventuras gráficas– que se editen durante el mes de Noviembre al precio de 3.995 pesetas, dos con los agentes de la TIA como personajes centrales, dos con los hermanos más gamberros y entrañables del cómic español, y uno con el aguerrido y vetusto héroe del tebeo de nuestro país, que parece resurgir del olvido no sólo con este juego, sino también con la película en la que Juanma Bajo Ulloa trabaja en estos momentos.

Todos los juegos han sido desarrollados por pequeños –o no tanto– equipos españoles, destacando entre ellos la partici-

El inefable profesor Bacterio ha inventado un nuevo ingenio que permite al que lo utilice viajar al interior del mundo del cine

pación de Alcachofa Soft, que ya realizara los otros dos juegos editados sobre Mortadelo y Filemón, y que repite en esta ocasión con los dos nuevos títulos, que son precisamente de los que primero os vamos a hablar.

Los inventos de Bacterio nos llevarán al cementerio

"Dos vaqueros chapuceros" y "Terror, espanto y pavor" son los nombres de los dos nuevos juegos protagonizados por Mortadelo y Filemón. El primero, como es fácil imaginar, está ambientado en el salvaje Oeste americano con los clásicos westerns como fuente de inspiración, mientras que el segundo utiliza el cine de terror como ambientación para una trama que es común –en su punto de partida– para los dos juegos: el inefable (e impresentable) profesor Bacterio ha inventado un nuevo cachar... perdón , ingenio, una máquina que permite a quien la utilice viajar al interior del mundo del cine.

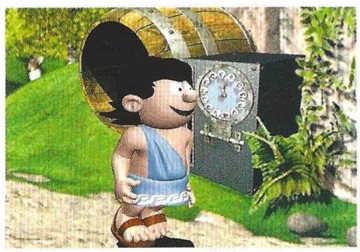
Gracias a ella (aunque es más que probable que los agentes de la TIA nunca le den las gracias a Bacterio por haber creado semejante trasto infernal), en "Dos vaqueros chapuceros" Mortadelo y Filemón viajarán al Oeste americano, donde se encontrarán con todos los tópicos del western: el sheriff, los indios, Billy "el niño"... Su tarea no será otra que intentar salir de tan peligroso lugar, ya que –cómo no– la máquina de Bacterio se ha estropeado y los dos agentes se encuentran atrapados.

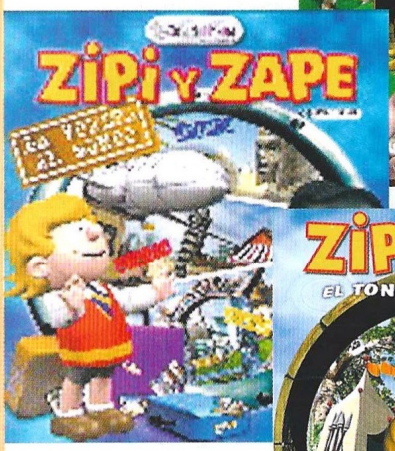
"Terror, espanto y pavor", la segunda aventura gráfica, tiene una línea similar (técnicamente es idéntica) que en está ocasión se mueve en torno a los tópicos de las películas de terror. Las desventuras de Mortadelo y Filemón comienzan tras usar la máquina de Bacterio con similar resultado a lo ya comentado: de nuevo la máquina se estropea y ambos tendrán que ingeniárselas para salir del inhóspito lugar en que se hallan. En su peculiar epopeya se encontrarán con un tipo algo chiflado, el profesor Ibañezstein, que se comprometerá a ayudarles siempre que le consigan los elementos necesarios para construir una extraña criatura.

Hasta aquí todo lo convencional que se podía esperar de dos aventuras gráficas de corte clásico, y decimos hasta aquí por que quedan por comentar dos aspectos verdaderamente innovadores y llamativos que Zeta Multimedia va a incorporar en estos dos juegos: por una lado la posibilidad de jugar la aventura en un modo on-line, y lo que se ha convenido en llamar 1+1=3, que ahora explicaremos en que consiste. En cuanto a lo primero, las dos aventuras ofrecen la posibilidad de que dos personas, a través de Internet, jueguen a la vez, controlando cada uno un personaje –bien Mortadelo, bien Filemón–, y con la curiosidad añadida de que se podrán poner en contacto entre ellos mediante... ¡sí, un zapatófono!

Lo segundo es más complejo de explicar; cuando un usuario compre las dos aventuras y las instale en su ordenador, se generará de forma automática una tercera, "El Mundo del Cine", más corta que las anteriores pero no menos disparatada y divertida. Inspirada lejanamente en "Parque Jurásico", nos propone la descacharrante misión de conseguir ADN de dinosaurio para lograr curar a Ofelia, que tras probar un brebaje adelgazante de –sí, una vez más– el profesor Bacterio ha visto como su tamaño se reduce paulatinamente.

No sólo el aspecto de Zipi y Zape se ha modernizado, sino también el de otros personajes, como sus padres, Jaimita y Pantuflo, o Sapientín





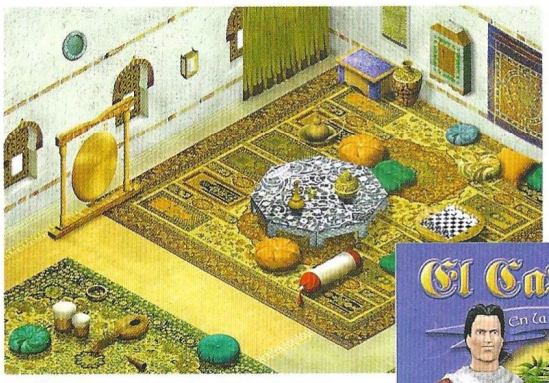
Dos hermanos y un destino

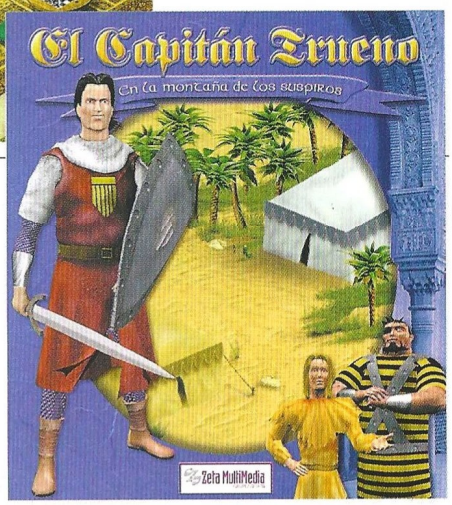
Después de que su creador, Escobar, nos dejará, los gemelos más traviesos del cómic español quedaron un tanto huérfanos. Sin embargo, Ediciones B, la sección del Grupo Zeta que lanza al mercado buena parte de los cómics más populares del mercado español, ha decidido insuflarles nueva vida a estos dos populares personajes, cuyas aventuras serán relanzadas con una –por así llamarla– modernización de su imagen y de sus peripecias. De hecho no sólo el aspecto de Zipi y Zape se ha actualizado, sino también el de otros personajes de sus aventuras, como sus padres, Jaimita y Pantuflo, y el repelente Sapientín.

Haciendo uso también de esa nueva imagen, Zeta Multimedia ha confiado en otro estudio español, Kinora, para que desarrollen otras dos aventuras gráficas, "El tonel del tiempo" y "La vuelta al Mundo" que supondrán, si no nos falla la memoria, el debut de Zipi y Zape en el mundo de los videojuegos. El aspecto de estas dos aventuras no es nada convencional, pues los gráficos que se nos muestran en pantalla, incluidos los de los personajes han sido realizados en 3D, confiriéndole al juego un "look" bastante peculiar.

Cada una de las aventuras está compuesta por lo que se ha denominado como 12 módulos jugables, y de nuevo se nos ofrece la posibilidad de ampliar el horizonte de la jugabilidad de los títulos, pues se podrán descargar desde la web de Zeta Multimedia sendos módulos que ampliarán la cifra total de cada una de las aventuras hasta 13. Por si esto fuera poco, aquí también está presente la fórmula del 1+1=3, pero con una pequeña peculiaridad: la tercera aventura, denominada "El futuro de Zipi y Zape" sólo se generará cuando hayamos completado las dos primeras.

Con todo, el despliegue del juego no acabará aquí , puesto que si terminamos está tercera aventura, podremos descargarnos a través de Internet una cuarta, llamada "El nacimiento de Zipi y Zape". Está ultima tiene como objetivo ponernos al





tanto del origen de los populares gemelos.

El hilo argumental de las otras aventuras es bastante variado, y mientras que en "El tonel del tiempo" Zipi y Zape tendrán que construir una máquina del tiempo para poner fin a una serie de desajustes que se han producido en la Historia del Mundo, en "La vuelta al Mundo" la familia Zapatilla al completo (los gemelos y sus padres) recorrerán el globo terráqueo viviendo todo tipo de aventuras y peligros. En cuanto a "El futuro de Zipi y Zape", los hermanos podrán viajar hacia delante en el tiempo, para entre otras cosas averiguar si por fin conseguirán su más ansiado anhelo: una bicicleta.

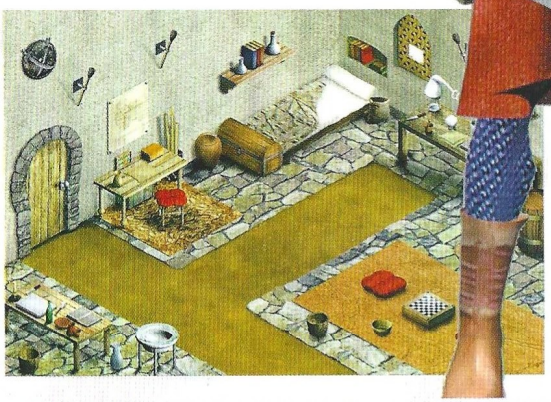
Ven Capitán Trueno, haz que gane el bueno...

Nos hemos dejado para el final el juego que en estos momentos se halla en estado menos avanzado, de hecho es el único del que prácticamente no hemos podido ver nada, excepto algunos personajes y escenarios, los mismos que acompañan estas líneas. El juego ha sido bautizado como "La Montaña de los Suspiros" y está siendo desarrollado por Argos Labs.

Además del héroe creado por Víctor Mora y Fuentesman, sus inseparables compañeros de aventuras, Crispín y Goliat, también estarán presentes en el juego, que nos propone una peligrosa misión: rescatar al hijo del Califa de Granada de las garras del perverso Albud-Malig. El juego transcurre en escenarios 3D con perspectiva isométrica (un poco al estilo de los de "La Abadía del Crimen"), estando compuesto por 35 localizaciones principales que vienen a equivaler a unas 150 pantallas jugables.

A la espera de que Juanma Bajo Ulloa ponga manos a la obra para llevar a buen fin el rodaje de la película inspirada en tan singular personaje (de momento está realizando un casting en Internet para encontrar al actor que pueda encarnar al Capitán), nada mejor que dejar reverdecer las andanzas de uno de los más grandes personajes del cómic español en nuestros ordenadores.

Además del héroe creado por Víctor Mora y Fuentesman, sus dos inseparables compañeros de aventuras, Crispín y Goliat, también estarán presentes en el juego



Natuweb

FauNa eDucación ambiental flOra
CuaDerNos de caMPo tUrisMo ruRaL
MediO anBienTe esPaCios NaturaLeS
eneRgíAs rEnoVables cOnseRVaciónN

Home • Quiénes somos • Mail • Noticias • Enlaces • Foros • Revistas • Agenda • Tablón de anuncios

El portal de la naturaleza y el turismo rural

Nace **Natuweb**, un nuevo portal especializado en temas de naturaleza, medio ambiente y turismo rural.

Natuweb te ofrece las noticias más recientes sobre la fauna, flora, y medio ambiente en general de Europa y el resto del mundo, incluyendo una amplia agenda con todo tipo de propuestas dirigidas a la observación y el disfrute en el medio natural.
Por su asociación a las revistas, ***Biológica***, ***Quercus*** y ***Turismo Rural***, podrás encontrar toda la información avanzada y complementaria de sus contenidos.

Además, amplía sus servicios ofreciendo accesos directos a la web de divulgación científica de Bornet y a la de Energías Renovables.

Natuweb es un sitio dedicado, en definitiva, a los amantes del estudio, la conservación y el disfrute de la naturaleza.

Fauna

Flora

Espacios naturales

Turismo rural

Medio ambiente

Energías renovables

Bornet

Educación ambiental

américa ibérica
www.eai.es

www.natuweb.com

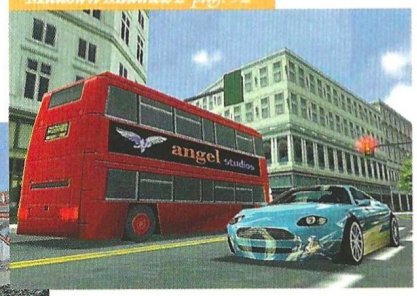
Turismo RURAL
Quercus
BIOLÓGICA

Reviews

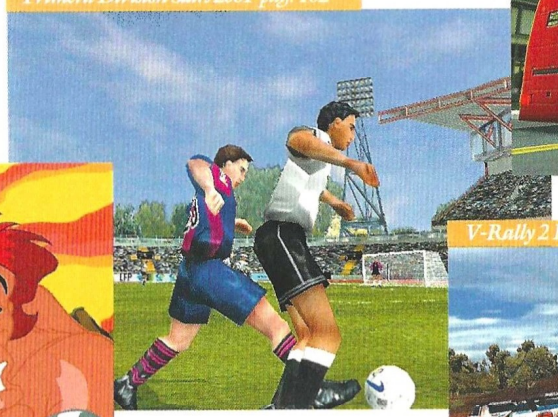
60 ..... Aventura/Rol
72 ..... Estrategia
78 ..... Acción
98 ..... Deportes
106 ..... Simulación

Metal Gear Solid pág. 64

Midtown Madness 2 pág. 92

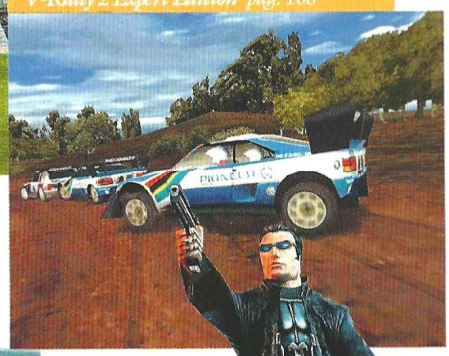


Primera División Stars 2001 pág. 102



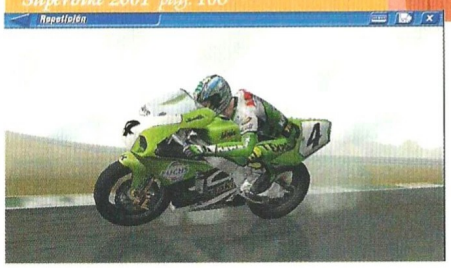
Grouch pág. 84

V-Rally 2 Expert Edition pág. 108



Crimson Skies pág. 78

Superbike 2001 pág. 106



Así puntuamos en CGW

imprescindible — de 9 a 10

Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno — de 7 a 9

De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno — de 5 a 7

El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.

pasable — de 3 a 5

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

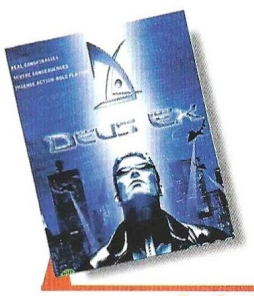
bajo mínimos — de 0 a 3

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

¡Maldita inteligencia artificial!

Deus Ex

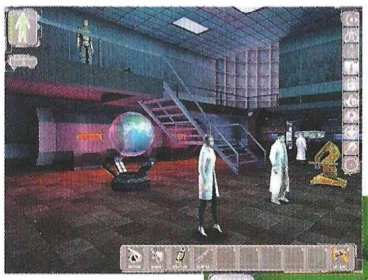
Warren Spector es una mente inquieta que ha hecho mucho por animar el mundo de los juegos en los últimos años. A una trayectoria en la que destacan especialmente dos series tan brillantes como originales —Thief y System Shock— se le añade un nuevo título que cierra una trilogía empeñada en ofrecer una jugabilidad completamente diferente a la que se acostumbra desde una perspectiva en primera persona.

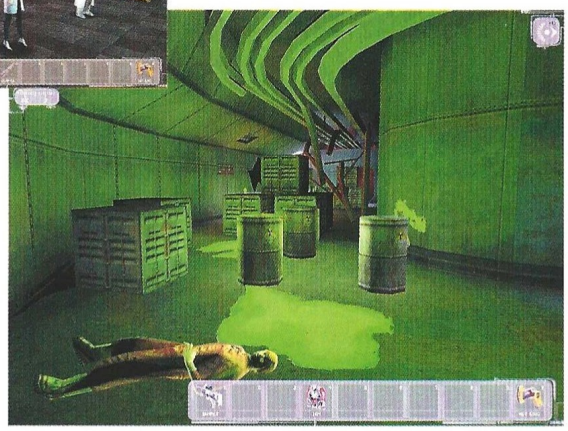


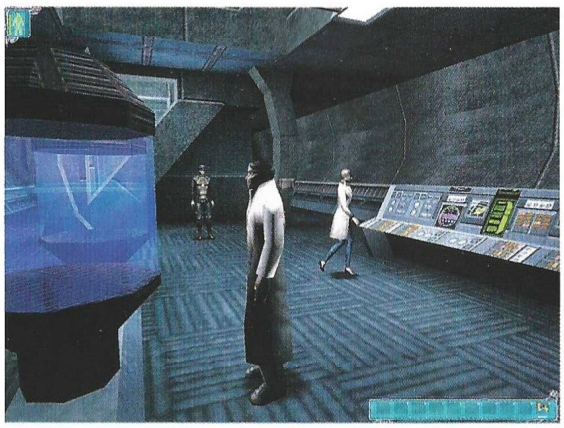
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 300, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón, aceleradora 3D
Nº de jugadores: 1
Editor: Ion Storm/Eidos
Distribuidor: Proein

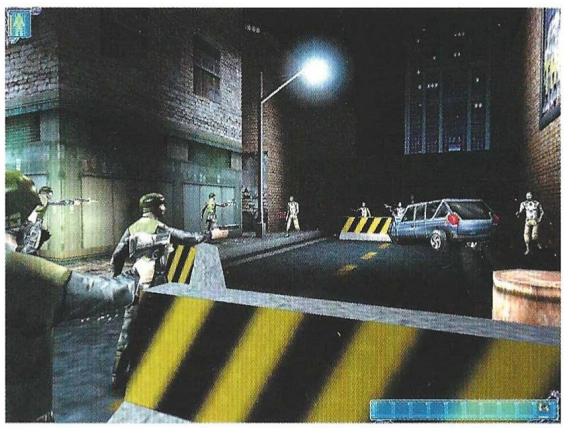
Deus Ex sitúa al jugador en un futuro no demasiado lejano en la piel de JC Denton, operativo especial de la UNATCO –Coalición Antiterrorista de las Naciones Unidas–. Un individuo de cara rechoncha que goza de la última tecnología –nanoaumentos, que mejoran o añaden ciertas capacidades al portador– implantada en su cuerpo. Hay una epidemia que está diezmando a la población y un grupo terrorista –FSN– al que la UNATCO combate. A este planteamiento se le suman elementos prestados del más profundo pesimismo sobre el futuro tecnológico así como de las teorías de la conspiración más conocidas –desde la Comisión Trilateral a la red Echelon, pasando por Roswell, los Hombres de Negro y muchas otras–; y lo que comienza como un maniqueo enfrentamiento entre una banda criminal y las fuerzas del orden se convierte en una compleja historia en la que nada es lo que parece y todos acaban por ser culpables en un mundo a punto de colapsarse bajo sus propios errores.

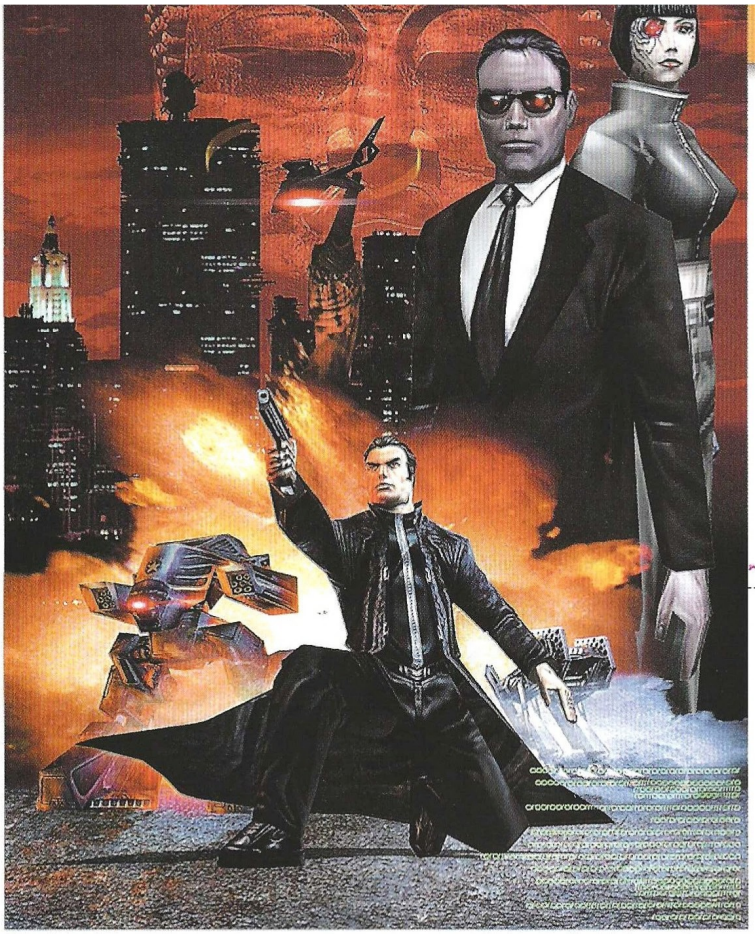
Deus Ex cuenta con un universo absorbente que se apoya en un argumento elaborado –y excepcionalmente bien desarrollado por medio de multitud de diálogos con PNJ´s y secuencias prefijadas– y en un diseño sumamente flexible que permite afrontar el desarrollo de diversas maneras. A pesar de lo que su formato sugiere, Deus Ex no es un juego de acción –o no lo es más que uno de rol o una aventura– y está muy, muy lejos de lo que habitualmente se entiende por un "shooter" en primera persona. Si lo que el jugador prefiere es la aventura puede dedicarse a explorar un entorno riquísimo y plagado de información sobre el mundo representado en Deus Ex. No es imprescindible para seguir la trama, pero la información que ofrecen libros, periódicos y notas facilitan un contexto que otorga solidez al conjunto. O hablar con la multitud de personajes que pululan por los escenarios que, en muchas ocasiones, tienen algo interesante que decir. O también puede poner el énfasis en el rol, prestar atención a las aptitudes que puede desarrollar y jugar en función de sus avances en este campo. O decidirse por la simple acción –quizás la parte más complicada del juego debido al modelo realista bajo la que se desarrolla–, que no garantiza demasiadas posibilidades de éxito si se relega principalmente en ella. O recurrir al sigilo –marca de la casa– para sortear guardias, robots, sistemas







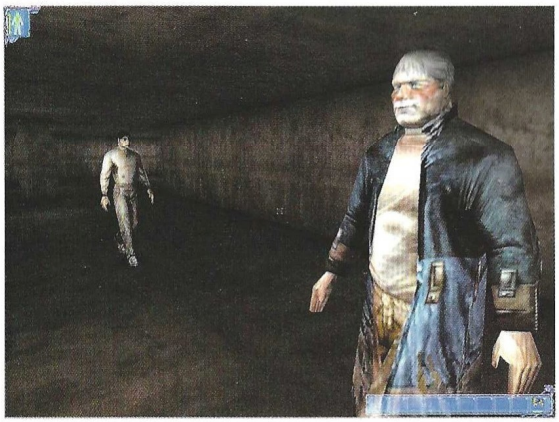


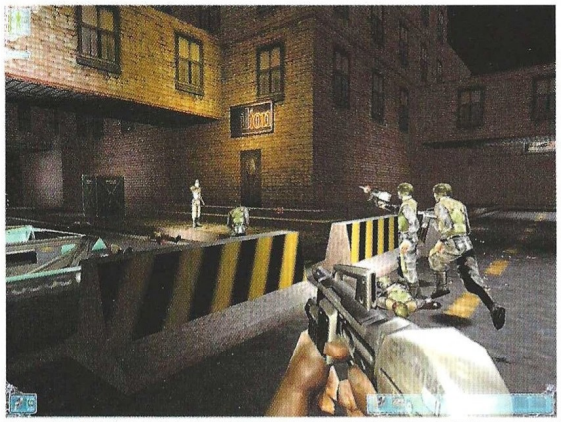


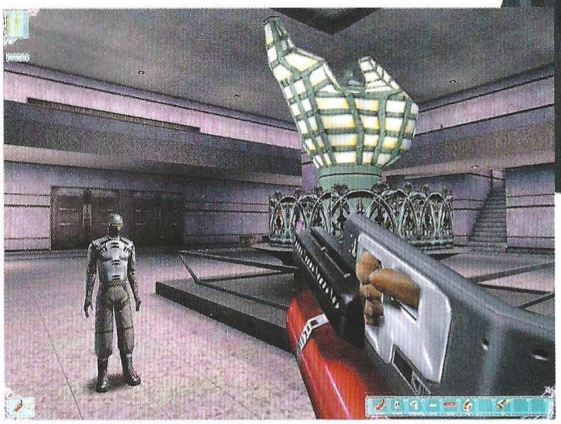
Deus Ex cuenta con un universo absorbente que se apoya en un argumento elaborado y sumamente bien desarrollado

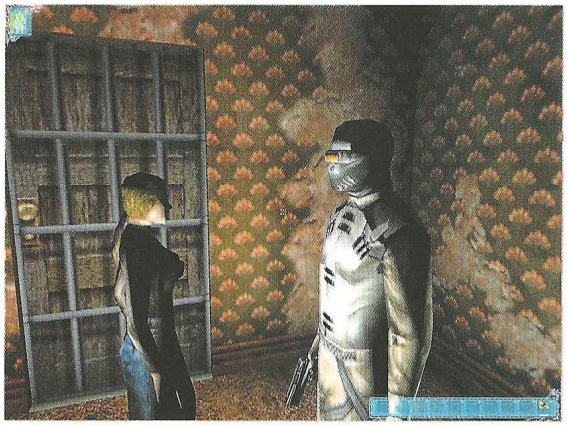
de seguridad, etc. El jugador elige su modo de juego y, lo mejor, el programa se adapta a él, aunque el equilibrio se halla en un punto medio, dejando espacio para cada una de estas facetas.

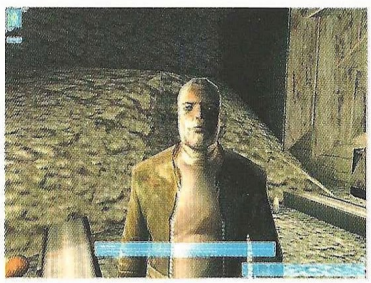
Las posibilidades de acción de los personajes se definen en tres campos. Lógicamente, el inventario con todo tipo de armas y artilugios, muchos de los cuales serán determinantes en el transcurso del juego. Por ejemplo, las multiherramientas pronto se revelan imprescindibles para desactivar cámaras de seguridad o paneles de control, mientras que las ganzúas le ahorrarán al jugador dar muchas vueltas buscando un camino al-

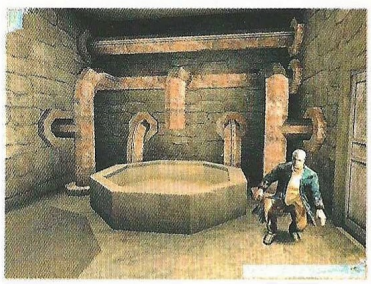












ternativo. Lo mismo se puede decir de los nanoaumentos que va adquiriendo a lo largo del juego. Elegir los adecuados resultará fundamental en fases más avanzadas del juego ya que algunos de ellos terminan por otorgar capacidades determinantes como la de ver a través de los muros. Y los mismo se puede decir de las aptitudes que van desde el manejo de ciertos tipos de armas al conocimiento de materias como la electrónica o la informática. El jugador obtiene puntos de experiencia conforme avanza en el juego que ha de repartir entre las que elija. Hacia el final de Deus Ex habrá dominado por completo un par de ellas, mientras que otras habrán quedado en un grado intermedio y un puñado sin desarrollar. Deus Ex es una aventura que obliga al jugador a tomar constantes decisiones: con quien hablar, qué preguntar, cómo actuar, cómo desarrollar al personaje, a quien creer, que bando elegir... La mayoría de ellas, decisiones cuyos resultados afectan al desarrollo posterior del juego.

Deus Ex es la mejor experiencia de juego desde una perspectiva en primera persona que el jugador va a encontrar, al menos, en lo que va de año. Y se erigiría instantáneamente en un clásico si no fuera por ciertos fallos que le impiden llegar a la altura de los grandes. El mayor de todos ellos es la floja inteligencia artificial de la que hace gala el programa y que lleva a que se produzcan situaciones inverosímiles, cuando no directamente idiotas. Es posible tirotear a un guardia y que su compañero siga a lo suyo si se permanece escondido durante unos segundos. Sus tiempos de reacción, incluso estando delante de sus narices es, a menudo, lento. Otras situaciones inverosímiles corresponden a una de las habilidades más llamativas de Denton, la de piratear sistemas informáticos. Es una buena manera de conseguir información, el problema es que es posible entrar a leer el correo privado del director de la UNATCO –o cualquier otro personaje– en su presencia sin que esté muestre la más mínima reacción. O que suene una alarma en una base y que sólo provoque la aparición de un par de solitarios soldados, tras los cuales no vendrá nadie más mientras el jugador no avance en el área. Este tipo de fallos hacen tambalear la ambición que Spector ha puesto en el juego, pero no llegan a derribarla. Por fortuna, los elementos positivos compensan esos fallos.

Lo que no van a encajar tan bien los usuarios de tarjetas basadas en Direct 3D es el pobre rendimiento del juego en casi cualquier sistema que no funcione bajo una tarjeta 3DFX. El juego ha sido programado bajo el motor de Unreal Tournament, que ofrece mejores resultados en Glide que en Direct 3D, pero la diferencia en el caso de Deus Ex es abismal. Es posible que la cosa mejore con la publicación del parche adecuado –inexistente en el momento de escribir este texto–, pero por ahora quien no tenga una tarjeta de la gama Voodoo hará mejor en esperar a que el problema esté resuelto antes de adquirir el juego. Pero con el equipo adecuado Deus Ex es un juego destinado a convertirse en el favorito de muchos.

8,4
Deus Ex

Pros: Ion Storm ha conseguido recrear un mundo particularmente sólido y con la capacidad de atrapar por completo al jugador. La flexibilidad de su diseño ofrece inmensas posibilidades de juego y permite al usuario adaptar Deus Ex a su tipo de juego preferido. Un buen guión que preside el desarrollo del juego y el motor de UT hacen el resto por una de las experiencias de juego más absorbentes de este año.
Contras: Desgraciadamente, la estupidez de la que hace gala la IA en muchas ocasiones y algunas incoherencias en el diseño le impiden convertirse en un juego indiscutible. Hasta que Ion Storm publique el parche adecuado, los usuarios de tarjetas basadas en Direct 3D maldecirán el día que 3DFX hizo de Glide una API exclusiva.

...en la Red

La web oficial responde al nombre del juego
www.deusex.com
Allí el jugador encontrará enlaces con muchas de las organizaciones que forman parte de la trama del juego –desde el FBI y la NASA a la propia UNATCO– así como con sitios realizados por los seguidores del juego. Cabe citar, por ejemplo, Deus Ex Nation
www.dxnation.com
o Deus Ex Machina
www.deusex-machina.com

ROMPE LA VELOCIDAD DEL SONIDO

FUTURE RUNNERS

Cinco mundos diferentes y diez pistas.
Diez turbojets cargados de nitrogeno
Cañones laser, misiles, minas y todo tipo de armamento.

PC CD

A la venta proximamente en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informatica

Atención al cliente:
telf. 902 414 414
webmaster@newsoft.es

NEWSOFT

www.newsoft.

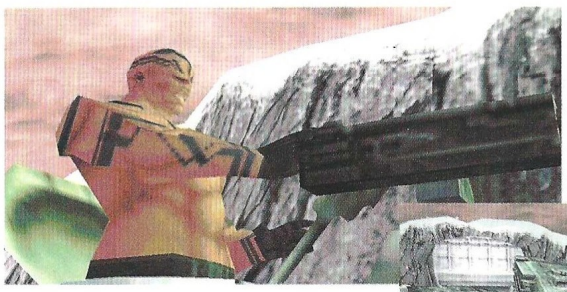
copyright©2000 NEWSOFT

Una serpiente cautelosa

Metal Gear Solid

El juego más aclamado del amplio catálogo de PlayStation ya está disponible para PC. Por fin podrás encarnar al espía más famoso del mundo de los videojuegos, Solid Snake, un tipo nacido para los conflictos.

Atrapado por su pasado, Solid Snake permanece oculto en algún rincón del planeta, intentando olvidar su experiencia en Zanzíbar, un lugar lleno de muertes y desolación. Pero el destino ha decidido que su carrera como espía y mercenario aún no ha terminado, por lo que deberá enfrentarse a la que posiblemente sea la misión más difícil y peligrosa de su vida: desbaratar los planes de su antiguo grupo FOX-HOUND, convertidos ahora en una peligrosa organización terrorista.

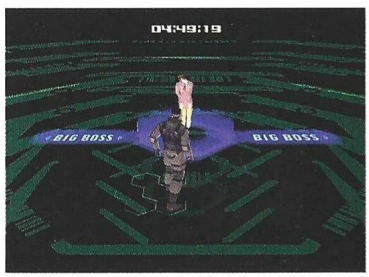


Hideo Kojima es el cerebro que está detrás de éste fantástico juego de espionaje y, a pesar del tiempo que ha transcurrido desde su aparición en PlayStation y después de haber sido anunciada una fascinante continuación para PS2, Metal Gear Solid no ha perdido ni un ápice de calidad, es más, ha ganado en muchos aspectos, gracias a un apartado gráfico mejorado y a la inclusión en el mismo juego de Metal Gear Solid VR Missions. Aún así, en algunos aspectos puede salir perdiendo con respecto a la máquina de Sony, ya que, sin ir más lejos, en el transcurso del combate con Psycho Mantis, éste leía nuestra mente –la tarjeta de memoria– y nos decía qué juegos teníamos en ella. Pero pensamos que, aunque sean aspectos atractivos, Metal Gear Solid puede prescindir de ellos sin ningún tipo de problema, ya que la trama, las armas y las situaciones límite se mantienen intactas en ésta estupenda conversión.

La originalidad por bandera

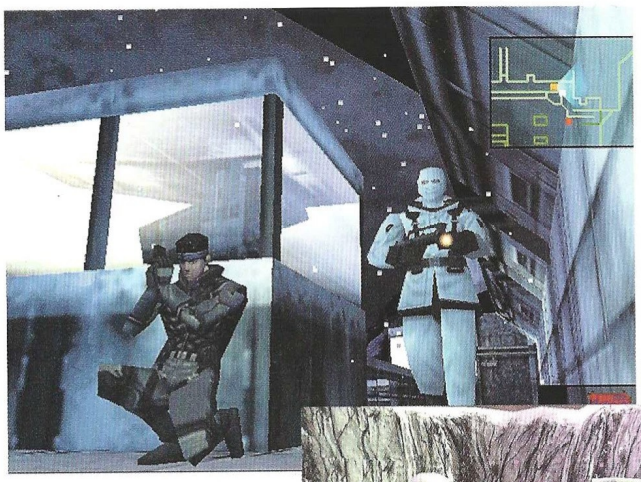
Metal Gear Solid tiene algo que el resto de los juegos no tienen, y es la originalidad con la que cuenta. Fue el primer título en dar al jugador la ocasión de encarnar a un experimentado espía, y la verdad es que la fórmula dio un muy buen resultado. Por primera vez, el jugador tenía dos opciones durante el juego y de cara a los enemigos; matar o escabullirse sin ser visto. Ésta segunda opción es la más divertida, ya que es lo que haría un verdadero espía. En muchas ocasiones no tendremos más opción que pelearnos pero, siempre que sea posible, lo mejor será permanecer oculto a los ojos del enemigo, porque de lo contrario la alarma empezará a sonar y estaremos rodeados por todos los flancos.

Por ejemplo, si tenemos que pasar por un lugar determinado pero todo está plagado de enemigos, podemos emprenderla a golpes o disparos con todos ellos –la opción más fácil de realizar, pero la que a buen seguro no nos llevará a ningún sitio– o llamar la atención de los guardias de algún modo para que desalojen el lugar. Una de las formas más originales de llamar la atención de éstos será la de golpear en una pared o caja, para que rápidamente se desplacen hacia el lugar del que proviene el sonido, dejándonos vía libre para atravesar ese obstáculo.

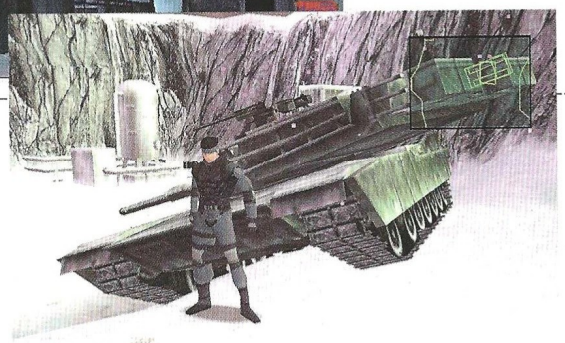


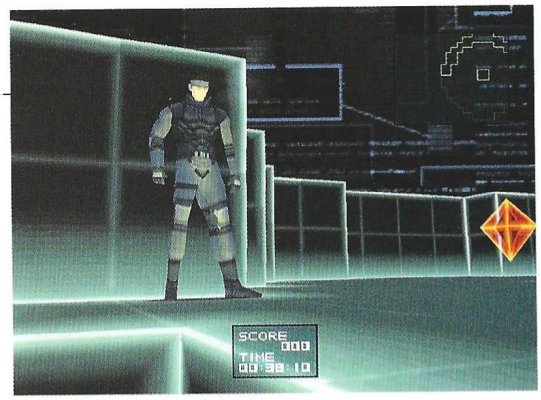
Pero eso no es todo, ya que el inmenso arsenal con el que cuenta Solid Snake nos permitirá deshacernos de este tipo de problemas y de otros muchos. Desde el principio del juego contamos con nuestro puños y piernas y con la posibilidad de estrangular a los desafortunados vigilantes que osen toparse con nosotros, aunque si nos resulta más atractivo tendremos la posibilidad de dejarlos sin sentido. El primer arma de fuego que conseguiremos será el Socom, una pistola de 45 mm.

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, 300 MB de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D
Nº de jugadores: 1
Editor: Konami/Microsoft
Distribuidor: Microsoft



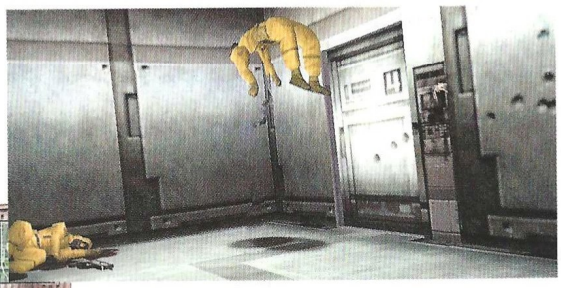
El realismo del juego llega a unas cotas tan altas que, cuando tengamos que hacer uso del "sniper rifle", Solid Snake deberá tomar un tranquilizante

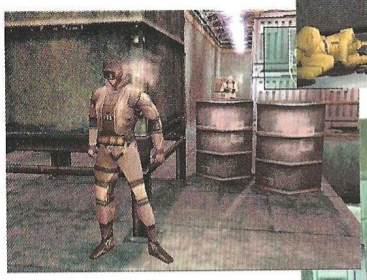


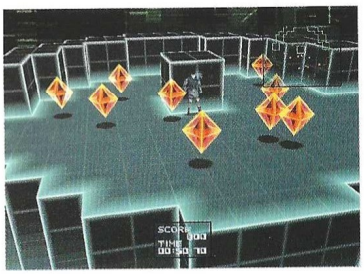


provista de mira láser, a la que posteriormente le incorporaremos un silenciador para no ser oídos con demasiada facilidad.

El realismo del juego llega a unas cotas tan altas que, cuando tengamos que hacer uso del "sniper rifle", Solid Snake deberá tomar Diazepam, un tranquilizante con el que calmará la tensión que habita en su cuerpo, relajando los latidos de su corazón para apuntar al







enemigo con una mayor precisión. Minas, lanzacohetes, granadas de mano y otras muchas armas completan uno de los arsenales más increíbles que puedas ver en juego alguno.

Por supuesto, Metal Gear Solid cuenta con cientos de secretos, que nos serán desvelados cuando terminemos el juego. Si queremos obtener todos los secretos, no nos bastará con terminar el juego sólo una vez, ya que todo dependerá de si lo terminamos de un modo u otro. Seremos recompensados con una nueva vestimenta, una bandana, que nos dará munición ilimitada en la siguiente partida e incluso un traje de camuflaje óptico, muy útil para que los enemigos no nos vean.

Por último y como ya hemos dicho, el juego incluye el disco de misiones llamado Metal Gear Solid VR Missions, en el que podremos entrenar con cualquier arma en escenarios virtuales. Aunque en un principio pudiese parecer un añadido de última hora, éste disco de misiones resulta francamente divertido, y con él tendremos entretenimiento para mucho tiempo, más incluso que con el propio juego.

Metal Gear Solid te encantará, principalmente por la originalidad que derrocha y por los apasionantes momentos que te hará pasar. Un juego recomendable al 100%.

...en la Red

Puedes encontrar más información en las siguientes direcciones:
www.mgspc.com
www.metalgearsolid.com

9,2
Metal Gear Solid

Pros: Intenso sistema de juego y unos gráficos bien terminados, a pesar de ser similares a los vistos en PlayStation. La historia está realmente trabajada, así como las situaciones a las que nos veremos sometidos. El disco de misiones.
Contras: El apartado gráfico podía haberse mejorado más. Si no cuentas con un mando de control de buena calidad, te costará horrores realizar la infinidad de acciones con las que cuenta Snake.

El veneno de la maldad

Egipto II:
La Profecía de Heliópolis

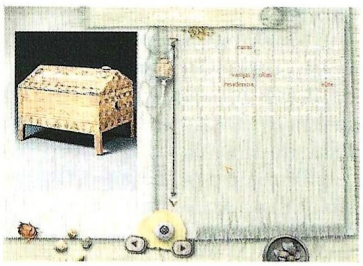
Una extraña plaga asola la hermosa ciudad de Heliópolis. Tifet, una joven médica, será la encargada de averiguar la procedencia de esa peste que amenaza con diezmar la población de la ciudad. Si no te apresuras, todo el país del Nilo estará en peligro.

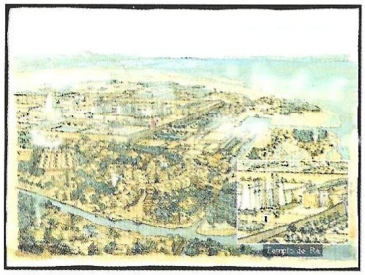
La Profecía de Heliópolis, segunda parte de Egipto, tiene el mismo aspecto visual que la primera, la misma metodología de juego y muchos elementos importados desde la creación original. No obstante, y a pesar de sus similitudes, aspectos importantes del "interior" del juego han cambiado. Otros no podrás apreciarlos en las imágenes que te mostramos, pero enseguida aventuramos una clara explicación. Si esperas algo escandalosamente genial, te defraudará, porque La Profecía de Heliópolis es una "delicatessen" sutil, rara e increíblemente bella. Contiene el encanto de la discreción. No te enamorarás de ella a primera vista, pero en cuanto comiences a jugar, caerás rendido en sus brazos, sin posibilidad de redención.

La historia

Todo comenzó un día, como otro cualquiera, en el que Tifet, una singular joven egipcia que vivió mil años antes de Cristo, recibe una carta de su padre adoptivo, el médico del templo en Heliópolis. El alarmante contenido del escrito recién recibido despertó a la joven de su vida de ensueño: su querido protector estaba muy enfermo. Suponía que moriría pronto, y lo haría sin tan siquiera saber qué mal le aquejaba.

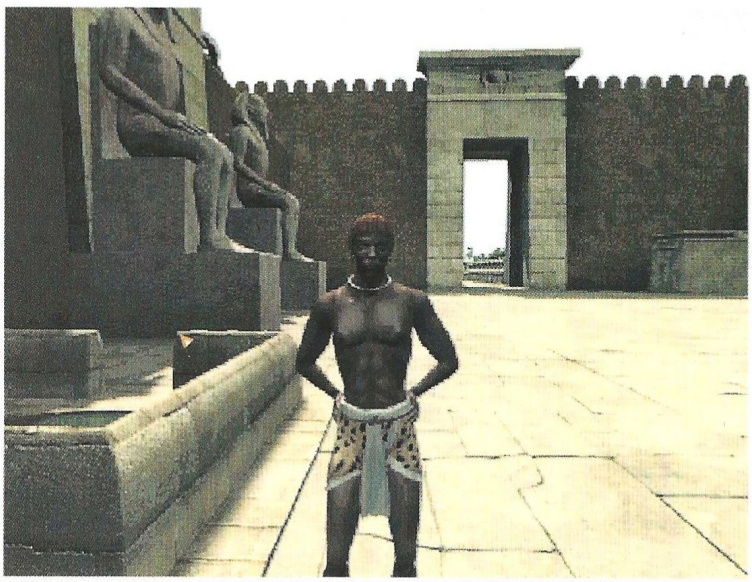
Iniciada la búsqueda del origen de la enfermedad por Tifet en Heliópolis, y tras descubrir unos misteriosos papiros en el interior del templo, nuestra protagonista averiguó que, una profecía ya describió con anterioridad la plaga... Al encontrar a otras personas aquejadas del mismo mal, Tifet pronto descubrirá que quienes han sido pagados en su salario con trigo del templo están infectados. Así comienza la historia de un juego que te llevará de turismo a través del Antiguo Egipto de un modo realmente peculiar. Además de la aventura gráfica en sí, tendrás oportunidad de acceder a una amplia base de datos que versa sobre los aspectos más destacados de la civilización más duradera que ha existido sobre la faz de la Tierra.

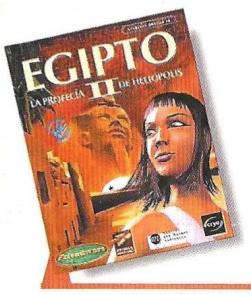




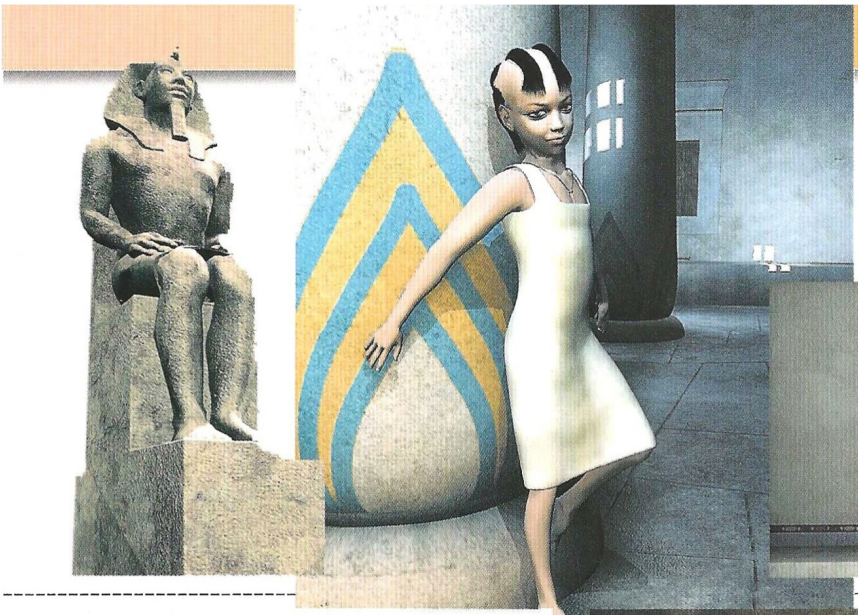
El juego

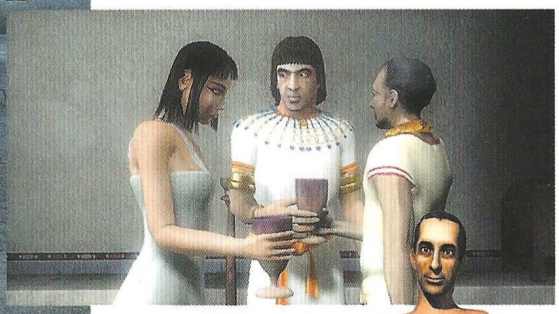
En cuanto comienzas a jugar este título, y si has tenido oportunidad de disfrutar la primera parte, notarás que algunas cosas han cambiado, a pesar de que sigues moviéndote de nodo en nodo; explorando 360º a tu alrededor cuando te detienes, como en la entrega anterior. Quizá al principio no sepas qué, pero pronto lo descubrirás. La fluidez con que podrás moverte a través de los gráficos que materializan sus escenarios, un mejor tratamiento del color y la luz, la nueva percepción vital del entorno...

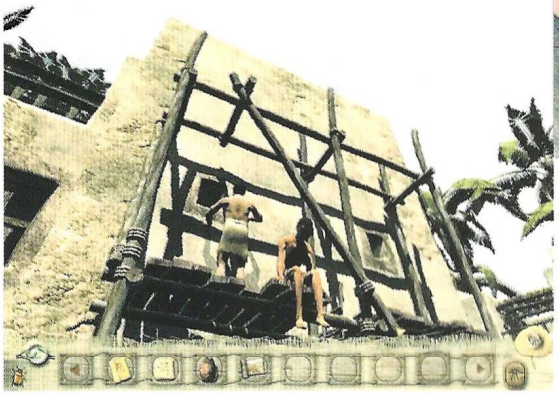


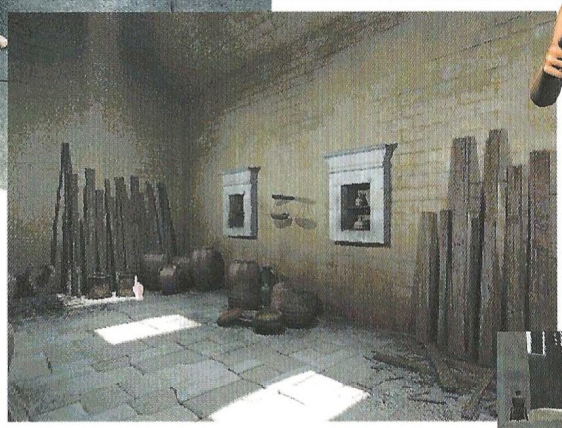


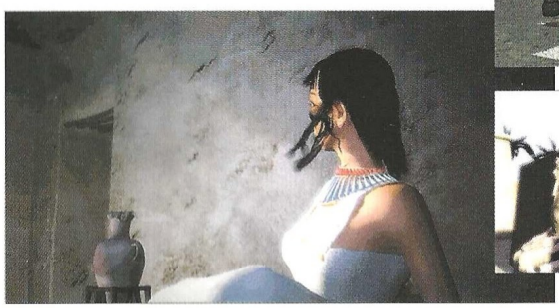
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

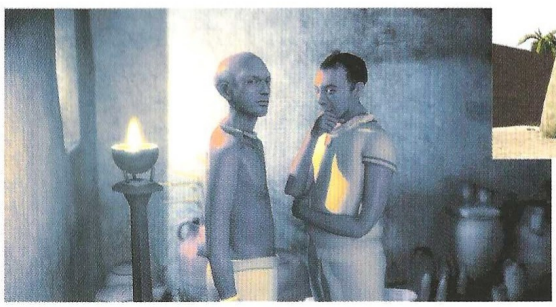


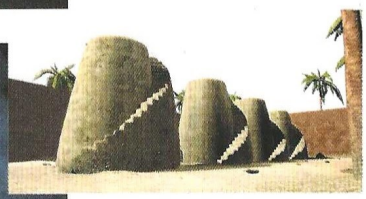












Son detalles que no pasan desapercibidos para el jugador experimentado.

Hemos criticado a menudo que, en los juegos de Cryo, más concretamente en sus aventuras gráficas, la vida brillaba por su ausencia. Esta vez parece que han rectificado y las calles de Heliópolis ofrecen escenas tan singulares como animales corriendo por ellas, un asno moviéndose, sacudiéndose... Bandadas de pájaros surcan los cielos de la ciudad. Algún ave solitaria también. El viento... La verdad es que la sensación de realismo que ofrece el juego con estos elementos, inexistentes en las entregas anteriores, hace que nuestro concepto de Egipto se eleve más de lo que, a priori, sospechabamos.

El guión

Uno de los factores más importantes en Egipto II es el guión. La interesante historia que se presenta ante el jugador le mantendrá en vilo en todo momento. La sutil presencia de los elementos de juego, la palpable atmósfera de antiguos y raros tiempos. Lo insondable de este pueblo cuya sabiduría aún permanece oculta para muchos de nosotros... Aquél aura que hace de Egipto lo que es hoy en día para el resto del mundo, ese "alma" tan singular, ha sido perfectamente capturada por Cryo. La música, los efectos especiales y de sonido, y hasta el aroma que parece desprenderse de esta representación virtual, enloquecerá a los amantes de esta civilización. ¿O acaso hay alguien que no haya sucumbido al encanto de Giza, Abu-Simbel, o Luxor? Egipto II hay que jugarlo para entenderlo. Y por mucho que lo intentemos, nunca describiremos lo que verdaderamente nos ofrece.

...en la Red

En la página de Cryo, el editor del juego, www.cryo-interactive.com encontrarás toda la información disponible sobre el juego, así como enlaces a otros lugares, incluido el sitio de la distribuidora en España www.friendware-europe.com Salvapantallas, demos y toda la información que imagines estará a tu disposición.

8,9

Egipto II: La Profecía de Heliópolis

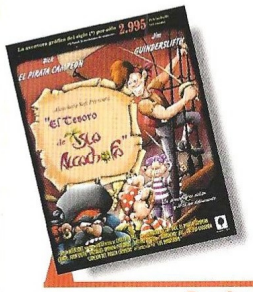
Pros: Excelente guión, mayor fluidez en los gráficos que su predecesor y más elementos vivos dentro de los escenarios de juego.

Contras: El aspecto gráfico del juego no cambia. Los escenarios están a veces tan repletos de objetos que se dificulta enormemente las labores de adquisición para el inventario.

Viva la piratería

El Tesoro de Isla Alcachofa

España sigue siendo uno de los pocos países del mundo en los que las aventuras gráficas continúan manteniendo adeptos por doquier. Tal vez por ello no sea extraño que en nuestro país se estén produciendo algunas de las mejores novedades del género.



Precio: 2995
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Alcachofa Soft
Distribuidor: Alcachofa Soft

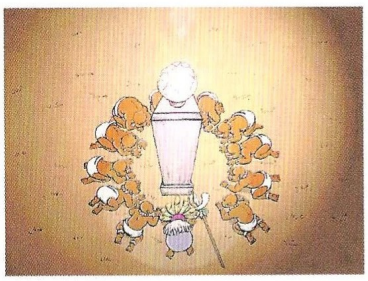
Seguramente, a los aficionados a las aventuras gráficas, el peculiar nombre de Alcachofa Soft les resulte ya familiar; no en vano fueron los creadores de dos aventuras gráficas bien conocidas por los seguidores del género: "Drásccula" y "Mortadelo y Filemón: El Sulfato Atómico". Su producción, además de elevar paulatinamente el listón en lo que a calidad se refiere, está aumentando también en lo relativo a cantidad, pues como podéis comprobar, además de este juego que ahora nos ocupa, el grupo de programación español se halla embarcado en el desarrollo de otros dos juegos para Zeta Multimedia con Mortadelo y Filemón como protagonistas, de los que os hablamos en este mismo número de CGW.

Evidentemente, si decimos que en está aventura gráfica encontraremos piratas y tesoros, que su guión está repleto de toques de humor, y que su estilo, técnicamente hablando, es de corte clásico hasta la médula, es fácil saber en que espejo se ha mirado Alcachofa Soft para realizar este juego. De hecho ellos mismos reconocen la inspiración en la saga "Monkey Island", entendida más como un homenaje que como un intento de clonar lo que es difícilmente imitable.

Y la verdad es que, lógicamente, "El Tesoro de Isla Alcachofa" está bastante lejos de la calidad alcanzada por cualquiera de las entregas de la saga de Lucas Arts, pero no por ello carece ni mucho menos de atractivo. En realidad su relación calidad/precio es óptima, puesto que aunque no posea ni los mejores gráficos que hemos visto ni el guión más brillante, analizada objetivamente, esta aventura gráfica es sumamente divertida y su jugabilidad es muy alta, por lo que sin duda los amantes de las aventuras gráficas disfrutarán plenamente tratando de resolver sus numerosos puzzles.

Ojo al parche... y parche al ojo

Si continuamos con el evidente paralelismo que existe entre "El Tesoro de Isla Alcachofa" y cualquiera de las entregas de la saga "Monkey Island", encontramos que centrándonos en el elenco de

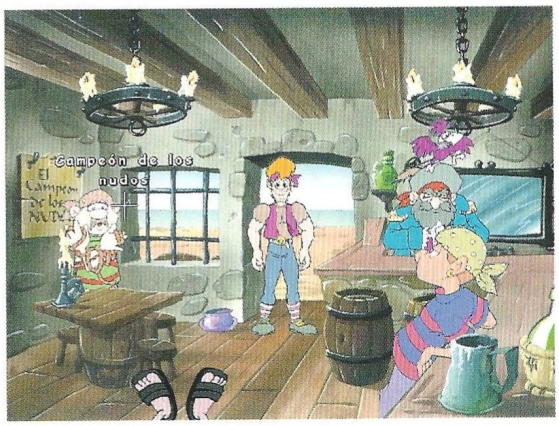


personajes principales, el papel de Guybrush Threepwood está en está ocasión interpretado por un jovenzuelo llamado Jim, y que el "malo malísimo" por excelencia, el pirata LeChuck, tiene su correspondiente analogía con el pirata Frink, cuyo tesoro, escondido en Isla Alcachofa, es precisamente el objetivo de nuestra búsqueda y en última instancia, el meollo principal del enredo de esta aventura.

Así pues metidos en la piel de Jim tendremos que ingeniárnoslas para llegar hasta la Isla Alcachofa y tratar de encontrar el tesoro escondido, cosa que evidentemente no será en absoluto sencilla, pues para conseguirlo tendremos que resolver una buena cantidad de puzzles, cuya dificultad es variable, pero que logrará a partir de cierto momento del desarrollo de la trama poner en aprietos a los "aventureros" más versados.

Parte de los puzzles sólo pueden ser resueltos mediante la utilización de objetos que encontraremos repartidos por las diferentes pantallas del juego, pero otra buena parte, como es de esperar, sólo podrá ser resuelta conversando con los muchos personajes que hallaremos a lo largo de nuestro periplo, y es en este aspecto donde el juego muestra más a las claras sus luces y sus sombras. Por una parte resulta muy destacable el excelente trabajo que se ha llevado a cabo en lo referente al doblaje del juego, realizado por profesionales de notable reputación, y también cabe resaltar los "chispeantes" diálogos que Jim mantendrá con los diferentes personajes del juego.

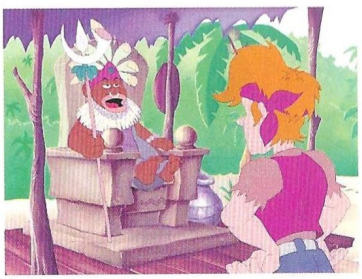
Sin embargo, y haciendo uso del refrán "lo poco agrada y lo mucho enfada", hay que decir que a menudo las conversaciones son excesivamente largas, y también que en el intento de que el

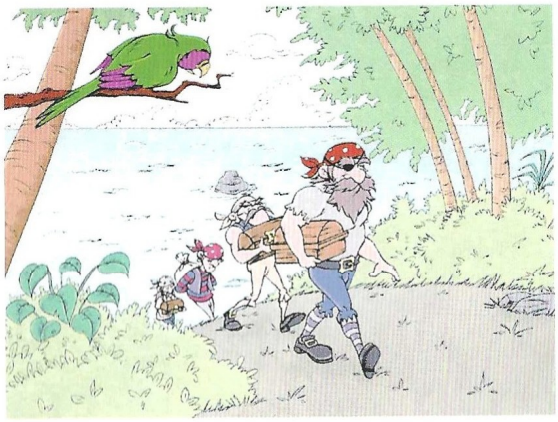


humor sea una constante a lo largo del guión del juego se han incluido un sinfín de chistes, juegos de palabras y todo tipo de recursos cómicos, que a veces cumplen con su objetivo –arrancarnos una sonrisa o incluso una carcajada– pero que a veces llegan a resultar, por su reiteración, algo cargantes.

Un prodigio de la "ténica"

Cuando la mayoría de las compañías parecen obsesionadas por llevar el género de las aventuras gráficas al terreno de las 3D, Alcachofa Soft ha optado en este título por volver a la concepción más clásica de este tipo de juegos, utilizando fondos dibujados a mano sobre los que se mueven personajes en 2D francamente bien animados. El doblaje, como ya hemos dicho es de gran calidad, y la banda sonora mantiene también el tipo, incluyendo además una canción interpretada por el grupo "Los Inhumanos".

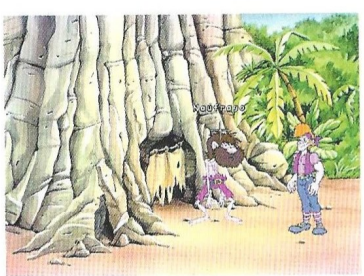




El tesoro del pirata Frink, escondido en Isla Alcachofa, es el objetivo principal de nuestra búsqueda

Como únicos puntos que se pueden criticar en lo referente al apartado técnico, además del abusivo uso de los toques de humor que antes ya hemos mencionado, sólo cabe citar algunos errores de ortografía, y ciertos fallos en el doblaje –textos a los que le falta la voz, principalmente– que, no obstante, no empañan el resultado final del juego.

Tal vez no desbanque a "La Fuga de Monkey Island" del puesto de honor que seguramente ocupe cuando sea lanzada en breve al mercado, pero en cualquier caso "El Tesoro de Isla Alcachofa" es un producto más que digno que, además, dado su reducido precio, colmará las expectativas de quienes se decidan a adquirirlo.



...en la Red

Los creadores del juego tienen su propia página Web, ubicada en la siguiente dirección: www.alcachofasoft.com

7,5

El Tesoro de Isla Alcachofa

Pros: Gráficos de buena factura, un divertido guión y puzzles bien concebidos. El sentido del humor no decae ni un solo momento en el desarrollo de la aventura.

Contras: Pequeños problemas técnicos. Las conversaciones son en algunos momentos excesivamente largas. En los diálogos se abusa a veces en exceso de las "gracias", acabando por resultar un tanto cargantes.

Ungidos con sangre

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Justin Parr es el monstruo que, en 1941, fue condenado a morir en la horca por el asesinato de siete niños. Los hechos tuvieron lugar en Burkittsville, Maryland. En el bosque cercano a este pequeño pueblo de la América profunda, tuvieron lugar las desapariciones relacionadas con la leyenda de la Bruja de Blair.

La doctora Elspeth Holliday trabaja para SpookHouse, la misma agencia que en Nocturne presentaba a Stranger como héroe del juego. De hecho, tanto el propio Stranger como otros personajes de ese título, reaparecen en Blair Witch, porque esta nueva aventura de horror no es sino la secuela de Nocturne.

La flamante doctora es enviada a Burkittsville para investigar el caso Parr. Antes de partir, se pertrecha con todo aquello que pueda necesitar en su nuevo caso: un arma eléctrica, gafas de visión nocturna, rifle, pistola, brújula, detector de presencias sobrenaturales... En fin, todas esas cosas que, en 1941, cualquiera podía comprar en el "Todo a 100" de la esquina. A pesar de que este exagerado toque de ciencia ficción desvirtúa en cierta forma el hipotético realismo de Blair Witch, también le confiere un cierto encanto tipo "Cielo Negro", encanto que se transforma en una jugabilidad apasionante gracias al buen uso que el juego hace de estos elementos.

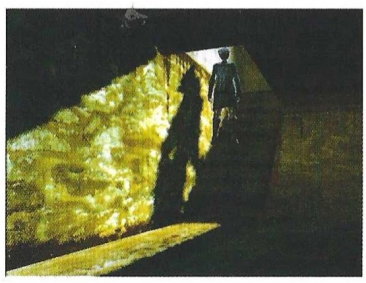
La primera parte del juego no es más que una introducción a los controles y un poco de historia. Demasiadas animaciones y entornos un tanto asépticos que no tienen nada que ver con lo demás. Cuando la doctora Holliday llega a Burkittsville, las cosas cambian radicalmente. Este pequeño pueblo de la América profunda ha sido testigo de brutales crímenes: Rustin Parr secuestra a ocho niños, y tortura, mata y destripa a siete de ellos mientras el octavo es obligado a contemplar aterrado la escena desde un rincón de la habitación. Después, y siguiendo las órdenes de una misteriosa figura encapuchada, Parr se entrega. El octavo niño, Kyle Brody, salva la vida, pero no vuelve a pronunciar palabra. Parr es condenado a la horca.

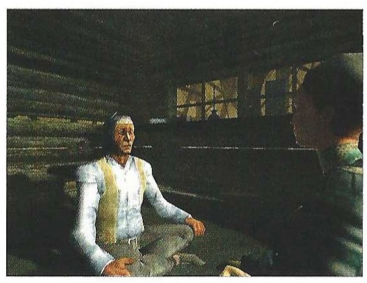
Siniestro

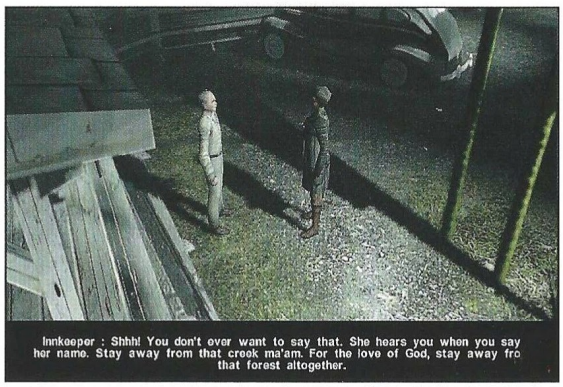
Y además, están todas esas historias sin comprobar acerca de la Bruja de Blair, que atrae a sus víctimas hacia el agua para que mueran ahogadas, aunque en otras ocasiones parece preferir... Merece la pena investigar, ¿verdad? Eso piensa la doctora Holliday, y por eso se planta allí. En pocos minutos, antes del anochecer, consigue conocer a medio pueblo y obtener algo de información que le sirve para empezar. Desafortunadamente, pronto cae la oscuridad y hay que irse a dormir.

Una presencia sobrenatural alerta a Elspeth, y en pos de ese ser, la doctora descubre la otra cara de Burkittsville, el lado siniestro y oscuro, iluminado sólo por ocasionales relámpagos de la centelleante tormenta que parece querer destruir el pueblo. Puertas cerradas a cal y canto, barrizales interminables, la lluvia que no para de caer... El detector de presencias paranormales empieza a pitar como un loco, la linterna de la doctora no es suficiente para ver con claridad, y de pronto, la pesadilla comienza.

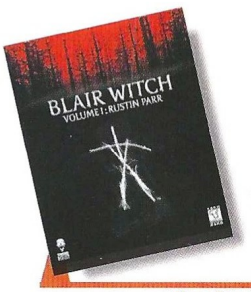
Monstruos de todas clases, escenas sangrientas, silencios magistralmente interrumpidos por golpes secos y atronadores, criaturas que levitan poseídas para levantarse una y otra vez a pesar de hacha-



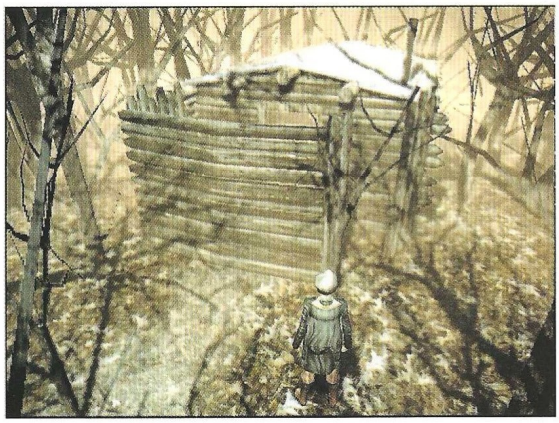




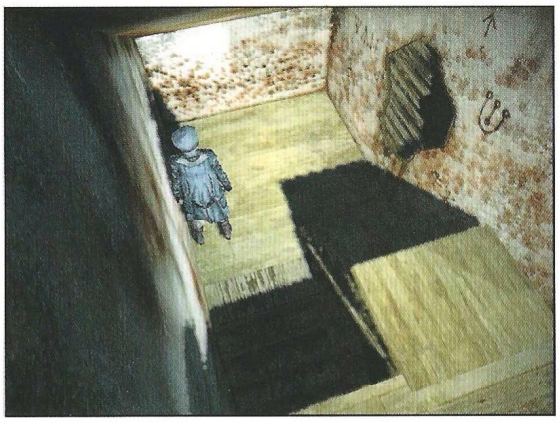
Innkeeper : Shhh! You don't ever want to say that. She hears you when you say her name. Stay away from that creek ma'am. For the love of God, stay away fro that forest altogether.



Precio: 4.995
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, ratón, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Terminal Reality/G.O.D.
Distribuidor: Proein



La ambientación, tanto a nivel visual como sonoro, es una de las mejores que se ha visto nunca en un juego

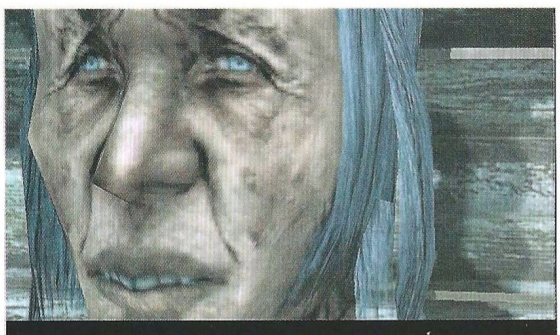


zos y disparos, el solitario caminar de una mujer por un pueblo fantasma habitado por la muerte. Mitos y leyendas cobran vida ungiendo con sangre los lugares más insospechados. Pero esto es sólo el principio, la primera noche en Burkittsville. Aún quedan días, y noches, y el bosque...

La ambientación, tanto a nivel visual como sonoro, es una de las mejores que se ha visto nunca en un juego. La jugabilidad, aunque algo compleja hasta acostumbrarse al interfaz, es soberbia. El guión, combates, sustos calculados... Todo hace pensar que se trata de un juego fantástico. Sin embargo, presenta dos considerables inconvenientes: está completamente en inglés, y posee un exagerado nivel de dificultad. Ambos factores reducen su atractivo en cierta forma, pero sigue siendo un juego notable. Esperemos que todo se solucione con las dos entregas siguientes de la trilogía: The Legend of Coffin Rock y The Elly Kedward Tale.

...en la Red

blairwitch.godgames.com
Sitio web oficial de la trilogía que Gathering of Developers ha puesto a disposición de todos los fans.



Asgaya : But walk with caution. My ancestors have walked such paths in the pas Few have returned.

Asgaya : Ne-Ahs-Jah. The white owl is a symbol of great wisdom. It only reveals itself to those who are truly worthy. You must tell me now what it is that you seek.

8,1

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Pros: El guión y la ambientación son los aspectos más sobresalientes del juego. Los gráficos y el sonido tampoco se quedan cortos.
Contras: Está en inglés, y la dificultad, sobre todo a la hora de resolver los puzzles, es excesiva.

Vickie el vikingo

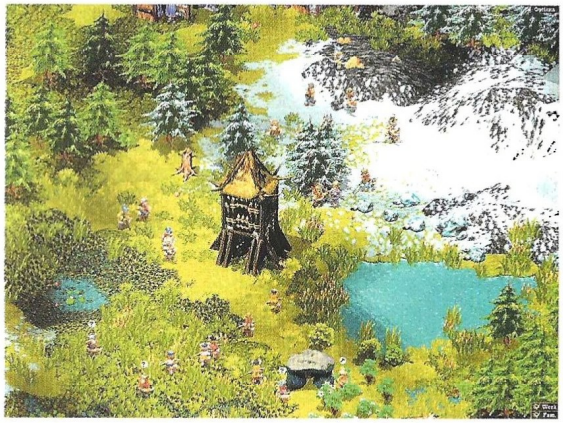
Cultures: The Viking

Estrategia en tiempo real y vikingos vuelven a fusionarse después de Saga (Cryo), aunque en esta ocasión en una época diferente y con un estilo bien distinto. El mismo equipo que hizo Settlers ha creado Cultures.

En teoría, alrededor del año 1000 los vikingos llegaron por primera vez a las costas de América, cinco siglos antes de que lo hiciera Colón. En esta época se ambienta Cultures, cuya historia da comienzo en una pequeña aldea azotada durante años por una fría e interminable lluvia que tiene a los vikingos sin cosechas y de un humor ceniciento.

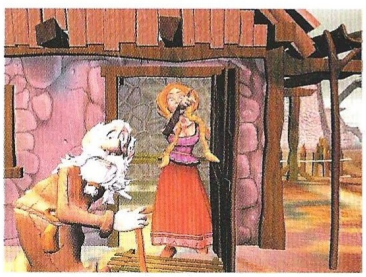
Autentica orgía de detalles

Sin embargo, Cultures tiene una gran cantidad de detalles que hacen de él un extenso juego de micro-gestión, es decir, que obliga a controlar numerosos elementos que en otros títulos carecen de importancia. Sirvan como ejemplo los propios vikingos: cada uno tiene nombre propio, y no es por casualidad.



Un buen día sale el sol, y mientras todo el mundo se felicita por el acontecimiento, un gigantesco meteorito cae sobre la tierra partiéndose en doce pedazos. La gigantesca bola de fuego sólo puede ser una señal de los dioses, así que hay que recuperar los fragmentos para asegurar las cosechas. Navegando hacia el oeste, los vikingos emprenden el viaje más largo que jamás hayan realizado.

Cuando los vikingos llegan a costas americanas, tienen que establecerse y lograr suministros de todo tipo, entablando relaciones diplomáticas y comerciales con los indígenas en unos casos, y enzarzándose en cruentas batallas en otros. Básicamente, los mismos cimientos que cualquier otro juego de estrategia en tiempo real.

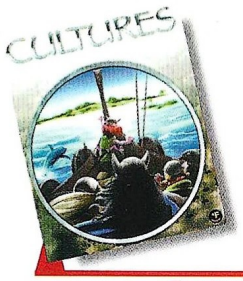


Cada individuo puede tener una profesión que llegará a dominar, podrá cambiarla por otra nueva, y tendrá que desarrollar una actividad productiva de algún tipo. De forma paralela, tiene una serie de necesidades como sueño y hambre, así como el deseo de contraer matrimonio en un momento dado. Las mujeres vikingas, por su parte, sólo sirven para casarse y tener hijos (hemos de creer que no se trata de una cuestión machista por parte de los diseñadores, sino de lo que marca la época histórica). El jugador ha de ocuparse de todo esto y muchas más cosas.

Si se tratase de un juego de construcción de colonias y expansión de territorio, toda esta micro-gestión no entorpecería la jugabilidad. El proceso para hacer cualquier cosa es muy lento, ya sea construir o conseguir que un vikingo domine un oficio. Cuando llega el momento de combatir, y dada esta lentitud, el tener que seguir controlando individualmente a los vikingos se convierte en una tarea desesperante.

Problemas internos

Además, Cultures adolece de otros problemas. Las estructuras no se pueden construir demasiado juntas, ya que se convierten en barreras infranqueables para



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium II 266Mhz, 64Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: THQ
Distribuidor: Proein

la inteligencia artificial, lo que resulta en unidades perdidas en medio de un bosque sin saber cómo volver a su puesto de trabajo –por ejemplo–.

...en la Red

www.funatics.de
Sitio web de los desarrolladores del juego, en inglés y alemán.

www.thq.co.uk
Página web del editor de Cultures en el Reino Unido.

Los apartados visual y sonoro son plenamente correctos. Los gráficos poseen gran detalle, ofreciendo una perspectiva de 2/3 del terreno sin posibilidad de giro –estamos ante un juego 2D– y una resolución variable que alcanza valores tan altos como potente sea la tarjeta gráfica instalada en el equipo. Eso sí, a mayor resolución, más lento va el juego. El aspecto que ofrecen las estructuras e individuos está claramente "inspirado" en los dibujos de Asterix y Obelix, lo cual no deja de tener cierta gracia.

Cultures no está mal como idea, pero su desarrollo resulta primero aburrido, y después excesivamente denso. Con unas cuantas opciones de automatización de tareas se habría solucionado alguno de estos problemas, porque tener que decidir incluso si las mujeres han de tener un hijo o una hija, es entrar ya en demasiados detalles. El interfaz exige un control individual de cada vikingo, salvo en el caso de las unidades militares, así que si uno quiere que dos constructores se ocupen de terminar una casa, es necesario asignar la orden a uno y después a otro, lo cual afecta negativamente a la jugabilidad del programa. En definitiva, una cara pérdida de tiempo.

5,2

Cultures: The Viking Village

Pros: Está en castellano, y ofrece un amplio abanico de resoluciones para jugar. La música y los gráficos están muy cuidados, así como las secuencias animadas.
Contras: La jugabilidad presenta demasiados problemas, sobre todo por culpa de la inteligencia artificial y la lentitud. El nivel de micro-gestión es excesivo teniendo en cuenta elementos de juego como el combate.

Fuerza de asalto

Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops

En cualquier lugar, en cualquier momento, los miembros de los equipos de asalto han de estar preparados para intervenir. Secuestros, asaltos, acciones terroristas, son situaciones comunes que deben solventar. Gracias a programas como Rainbow Six, podremos saber la labor de equipo que realizan, pero afortunadamente, sin riesgo.

La segunda parte de uno de los programas de acción más interesantes llega hasta nosotros amparada en su anterior éxito. Un programa táctico de acción en primera persona, enfocado hacia el combate real, que guarda la más estrecha fidelidad a las acciones militares modernas más auténticas. Como su antecesor, Rainbow Six ofrece la planificación de una operación militar y policial hasta en los más mínimos detalles. Comenzaremos eligiendo a los miembros de nuestro equipo, los cuales podrán ser reclutados de diferentes fuerzas y cuerpos de seguridad del estado e incluso de varios países. Una vez formado el equipo pasaremos a la acción.

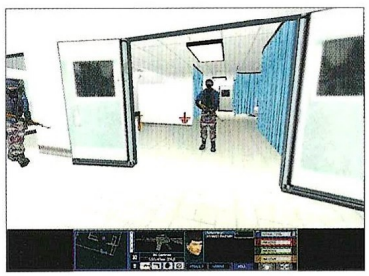
Planificación del asalto

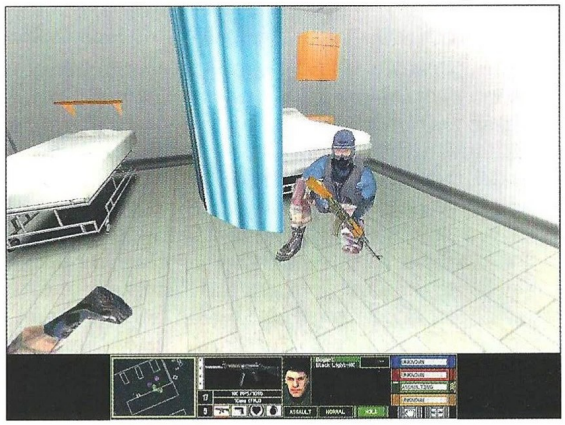
Tendremos con todo lujo de detalles, una exposición de la situación reinante y de los objetivos de la misión, una vez escuchados y comprendidos, podremos comenzar la planificación de la misión que comprenderá desde la cantidad de hombres a emplear, pasando por el armamento, el punto de inserción y la vía de escape. La planificación será con todo lujo de detalles, cubriendo manualmente el camino recorrido por cada uno de los equipos participantes y los objetivos a batir. Una vez terminado esto, elegiremos el armamento más adecuado y nos pondremos en marcha para cumplir nuestra misión. El programa hace mucho énfasis en la planificación de la operación, pero si es muy complicado para nosotros, podemos elegir planificar automáticamente la misión y que el programa busque el mejor plan y el más adecuado a las circunstancias.

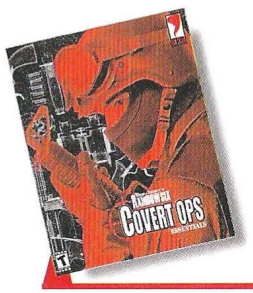
Manual de combate

Una de las mayores diferencias con su antecesor es el manual de combate en línea que nos ofrece. Un verdadero curso interactivo sobre las técnicas operativas, el armamento, los grupos antiterroristas, las organizaciones terroristas y criminales más importantes del mundo, los vehículos militares de apoyo, defensa y ataque más importantes, y un largo etcétera. Al final del curso dispondremos de un examen tipo test, que valorará nuestro rendimiento y los conocimientos aprendidos. Una información realmente valiosa.

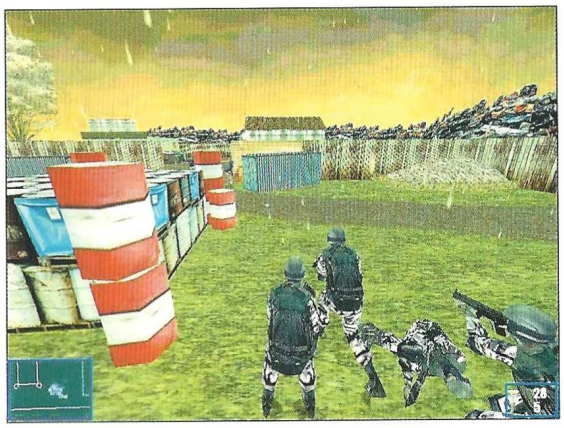
Otra de las diferencias que ofrece con respecto a su antecesor es las misiones en sí. Como su nombre indica, la mayoría de las ocasiones nos desplazaremos a otros países o a recónditos lugares donde tendremos que rescatar a alguien o eliminar una amenaza. Son operaciones encubiertas, es decir, gente que está en un lugar donde no debería de estar, por lo que las precauciones y el manejo de la misión son todavía más complejos.







Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora con 4Mb, Windows 95/98, SVGA, ratón, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Red Storm
Distribuidor: Ubi Soft



Este juego nos ofrece la planificación de una operación militar hasta en sus más mínimos detalles

Inmersos en la acción

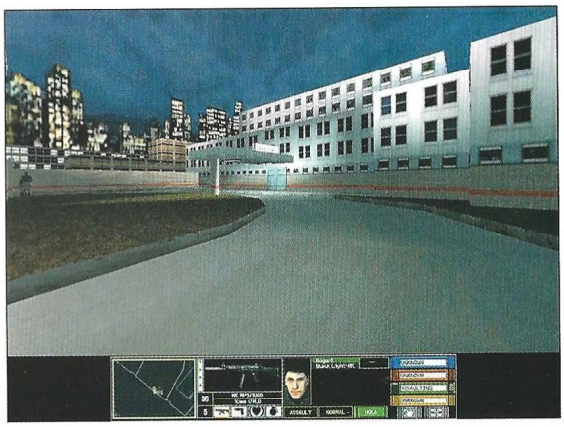
Una vez que comencemos, cada uno de los miembros ocupará su posición, y podremos dar órdenes por radio que intentarán ejecutar. Cada uno de los miembros de los equipos tiene una personalidad diferente, que influye directamente en la acción. Nosotros actuaremos directamente en la piel de uno de los jefes de equipo y tendremos a dos de nuestros hombres cubriéndonos la espalda (eso si sobreviven, claro). La dificultad es muy grande y en ocasiones nos llevará mucho tiempo terminar una misión, pues los contratiempos son bastante numerosos.

Una vez cumplidos los objetivos de la misión, seremos evacuados, y un análisis de nuestro comportamiento y el de nuestro equipo nos será debidamente expuesto.

En resumen

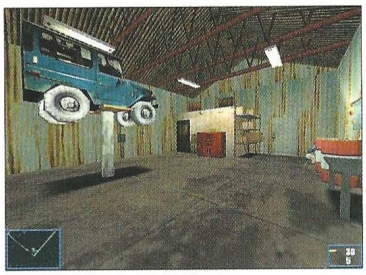
Este título no aporta elementos muy diferenciados de su antecesor. Una depurada presentación, así como una estética mejorada, lo convierten en una buena opción para los seguidores de este tipo de programas, sobre todo, si atendemos al curso interactivo de combate y manual de operaciones que nos ofrece. Por otra parte, las operaciones que nos propone, son bastante interesantes y están "inspiradas" en hechos reales con el rigor y el buen hacer que imprime Tom Clancy en sus productos.

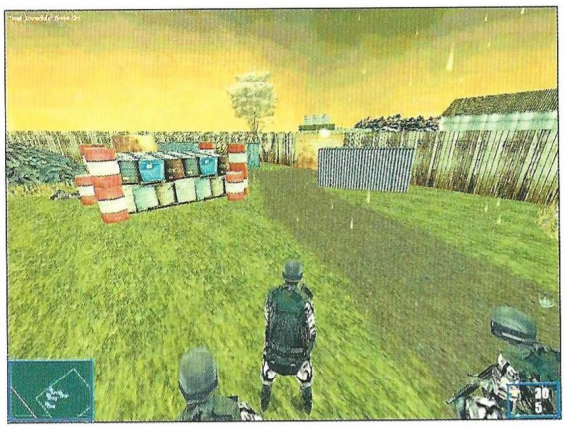
El dirigir a un equipo de semejante magnitud, el hecho de poder operar a través de Internet con varios jugadores en tiempo real, la tremenda calidad gráfica y la intensa acción que emana, son los auténticos alicientes que hacen que este programa sea especialmente atractivo para los aficionados a la acción en primera persona.



...en la Red

www.redstorm.com
Página de los creadores del juego
www.zehe.com/books/1/0399143904.html
Aquí tendréis información sobre el libro en que se basa este juego.
www.webpulse.com/sanctuary/dave/tclancy.htm
En esta página conseguiréis más detalles sobre los libros y la vida del autor.





7,5

Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops

Pros: Un excepcional realismo gráfico. El ambiente y los procedimientos operativos son muy reales y están muy logrados, consiguiendo introducirnos en la historia de una forma real. El tutorial que ofrece es excepcional, consiguiendo impartirnos un auténtico curso en las tácticas y el combate moderno.

Contras: Requiere una máquina potente para poder disfrutar de sus capacidades gráficas a pleno rendimiento y con buena resolución, así como de una buena tarjeta aceleradora 3D. El nivel de dificultad es alto, aún en los niveles más sencillos. A veces el comportamiento de nuestros hombres es demasiado independiente.

La eterna lucha entre el bien y... los romanos

Astérix: La Batalla de las Galias

Antes de que el bien y el mal diesen pie a la eterna batalla que mantienen en todos los medios de comunicación: cine, teatro, televisión y juegos para PC; los conflictos entre galos y romanos ya existían. Pero esta vez serán los aldeanos quienes intenten conquistar...

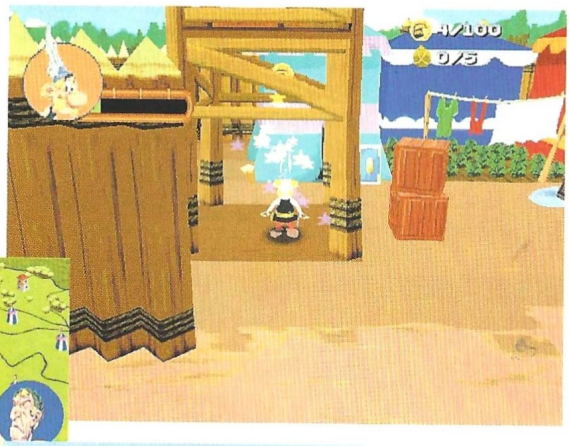
Precio: 3.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 32 Mb de RAM, 250 Mb de disco duro, Windows 95/98, Tarjeta gráfica de 4 Mb, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Warthog/Miles 1
Distribuidor: Infogrames

La necesidad obliga... y cuando se trata de necesidades imperiosas, el druida Panoramix no deja lugar a confusión: le faltan algunos de los ingredientes más importantes para preparar una de sus recetas mágicas y nuestros amigos tendrán que salir a buscarlos por toda Francia. Tan sólo existe un pequeño inconveniente, y es que el país, cuando aún no se llamaba así, estaba invadido por romanos.

Con la excusa de la búsqueda, tu misión será doble: primero ir conquistando territorios al invasor. Segundo, actuar en escenas de acción al llegar a los puntos en donde se encuentran las plantas mágicas. Por un lado el juego ostenta una gran carga de estrategia, porque cuando se trata de conquistar territorios deberás ir administrando marmitas de poción mágica para mantenerlos bajo tu dominio. Si quieres llegar a los lugares en donde se encuentran las plantas, tendrás que abrir caminos entre las regiones que conquistes para poder atravesarlas.

Por otra parte, una vez que hayas llegado al lugar en cuestión, mostrado en el mapa con una torre, accederás a un modo personalizado de juego que te trasladará al centro de la acción. Entrarás en un modo de juego que podríamos calificar de cuasi-tridimensional, para jugar en tercera persona y directamente como si de un arcade se tratara.

A través de un sencillo interfaz podrás ir avanzando por los nueve niveles de que dispone Astérix, sin contar las diversas pantallas de bonificación. Pruebas como el "lanzamiento de romano", o "romper barriles" serán muy divertidas y te reportarán grandes beneficios. Sin dejar de tener un peculiar atractivo, Astérix es un juego con un planteamiento básico, más bien dirigido hacia los niños, pero que ha descuidado un poco sus calidades, circunstancia que le resta valor dado que se encuentra en el límite de lo que podríamos considerar equilibrado a estas alturas del milenio.



...en la Red

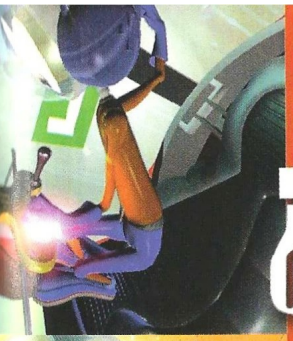
Todo lo que necesitas saber sobre este título, pantallas y hasta información sobre cómo se hizo el juego están a tu disposición en la red en: www.asterix-videogames.com

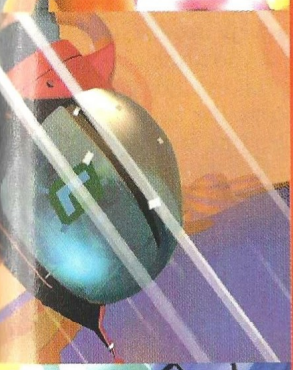
4,5

Astérix: La Batalla de las Galias

Pros: Divertidos gags idénticos a los de las historietas de cómic. Dos juegos en uno: un poco de estrategia con algo de acción.
Contras: Se trata de un juego muy elemental. No satisfará a los amantes de los juegos de estrategia de cierto nivel, ni a los que les guste la acción.

¿Es que no hay nada normal en este planeta?

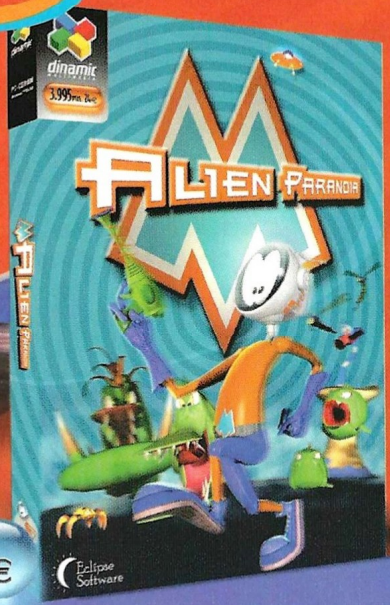




Nuestro querido alienígena ha sufrido un accidente y su OVNI de segunda mano ha quedado averiado en un extraño planeta. Tendrá que recuperar las piezas perdidas por toda su extensión, explorando los escenarios más locos y enfrentándose a un sinfín de extraños habitantes.

- Combinación de exploración y combate
- Combates humorísticos sin ningún tipo de violencia
- Manejo y cuidado de mascotas
- Más de 30 tipos de personajes

Ya a la venta



ALIEN PARANOIA

3.995 PTAS. 24€

Eclipse Software

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Copyright © 2000 Dinamic Multimedia, S.L. Reservados todos los derechos.

www.dinamic.com | 2000

Aventuras temerarias

Crimson Skies

Zipper Interactive sorprende en su debut con uno de los juegos más divertidos publicados este año. Héroes, villanos, dirigibles, acrobacias aéreas imposibles y personajes con mucho estilo en un juego difícil de clasificar.

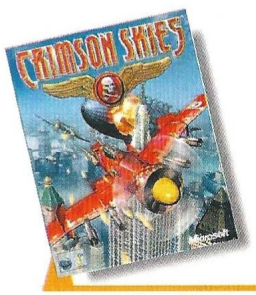
Aunque lo más fácil sea encuadrarlo en el género de la simulación, lo cierto es que la sencillez en su manejo y el sentimiento arcade que lo preside le acerca al territorio de la acción mientras que la elaboradísima ambientación y la solidez del argumento y los personajes lo emparentan con las mejores aventuras gráficas. Crimson Skies cuenta con un planteamiento inusual que se apoya en un diseño de juego excepcionalmente bueno y que da a luz el que podría ser ya uno de los mejores programas de este año, si no fuera por algunos problemas técnicos que el jugador encontrará y que deslucen la experiencia de juego.

Zipper Interactive ha desarrollado Crimson Skies a partir del juego de rol del mismo título de FASA –que, paradójicamente, surgió como un concepto destinado a un juego de ordenador que había de llamarse Corsairs!–. Este propone un pasado alternativo, unos años 30 diferentes a los que ya conocemos en los que la Gran Depresión, los conflictos en torno a la Prohibición y otros factores han terminado por fracturar los Estados Unidos en una serie de estados hostiles entre sí. El espacio aéreo se ha convertido en la principal vía de comunicación y ahora son los dirigibles quienes dominan los cielos... y los piratas aéreos. Nathan Zachary –quien comanda la banda de The Fortune Hunters– es uno de ellos. Un héroe a la antigua usanza, como el de una película de Errol Flynn, Cary Grant o Gary Cooper. Integro, atrevido, con un lado canalla, con estilo y que actúa como un Robin Hood más moderno. Sólo roba a los poderosos, si bien para él mismo...

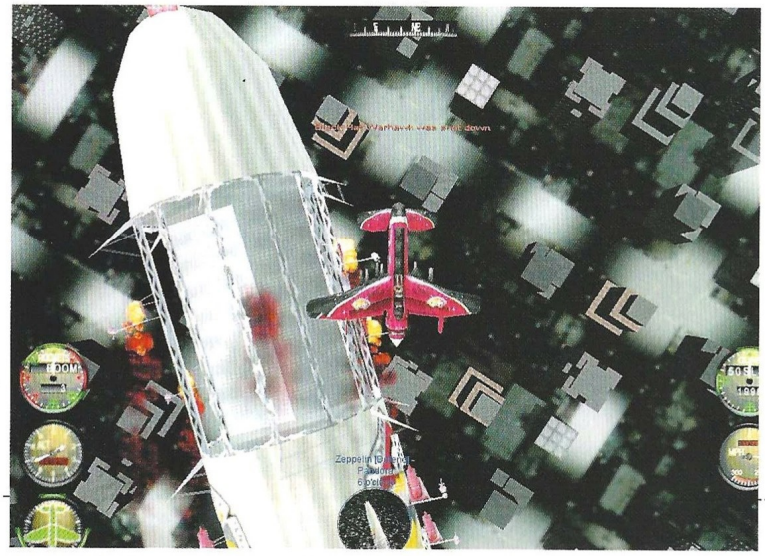
El juego sabe sacar un excelente partido de un formato tan poco apropiado como el de un simulador de vuelo para desarrollar una historia plagada de momentos emocionantes y personajes capaces de quedar en el recuerdo. Las secuencias cinemáticas adoptan la forma de un noticiario cinematográfico ofreciendo el contexto necesario con la adecuada credibilidad. Entre nivel y nivel, el jugador accede a un diario en el que diversos recortes de periódicos y revistas, notas manuscritas y fotografías cuentan la historia desde otro punto de vista. Por ultimo, los "briefings" –diálogos de los protagonistas sobre un mapa del escenario de la misión– muestran otro de los puntos fuertes del juego: los diálogos y el buen trabajo de las voces escogidas, que consiguen insuflar una personalidad sorprendente en unos protagonistas que no vemos más que en fotografías en blanco y negro. Aspecto que resulta aún más relevante en el transcurso de las misiones, donde no dejan de cruzarse los mensajes de radio proporcionando información sobre la situación.

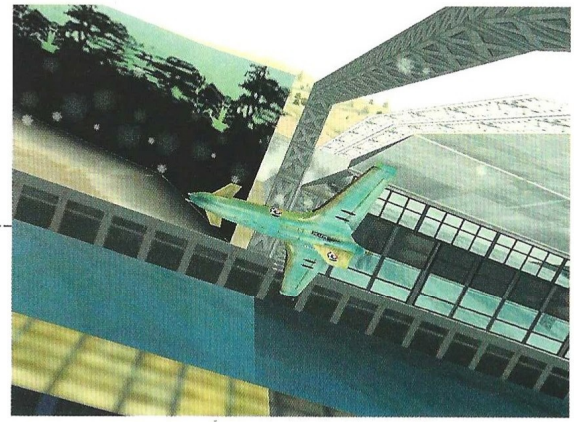
A ras de suelo

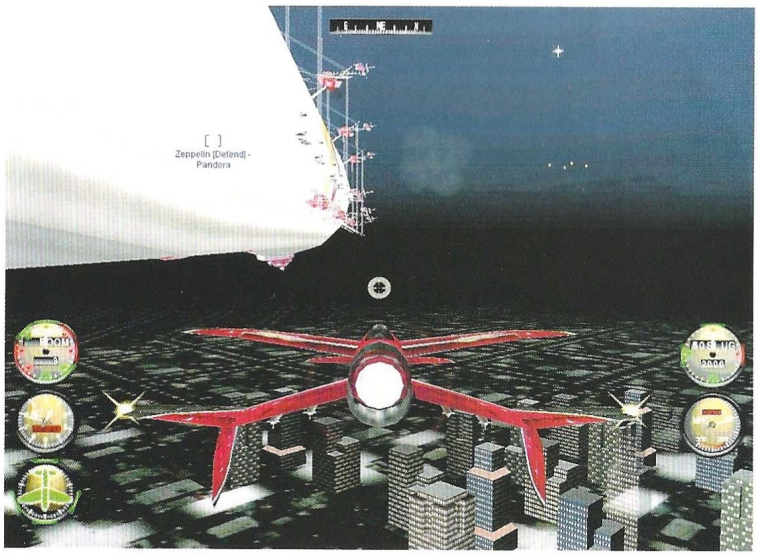
La lograda recreación que Crimson Skies hace de esos años 30 ficticios también se apoya en el brillante diseño artístico y el motor gráfico empleados. En la mayor parte de los simuladores el jugador se mantiene a una elevada altura del suelo, por lo que éste no tiene demasiada importancia en el aspecto gráfico. En Crimson Skies, lo que sucede a ras de suelo tiene tanta importancia como lo que sucede en las alturas. Muchas de las situaciones planteadas se resuelven volando a escasos metros de la superficie cuando no requieren algún tipo de interacción con lo que allí hay. Por ejemplo, rescatar a una persona de la parte superior de un tren, realizar acrobacias entre los



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, 925 MB libres en disco duro, Windows 95/98, ratón, SVGA
N° de jugadores: De 1 a 8
Editor: Zipper Interactive.
Distribuidor: Microsoft.



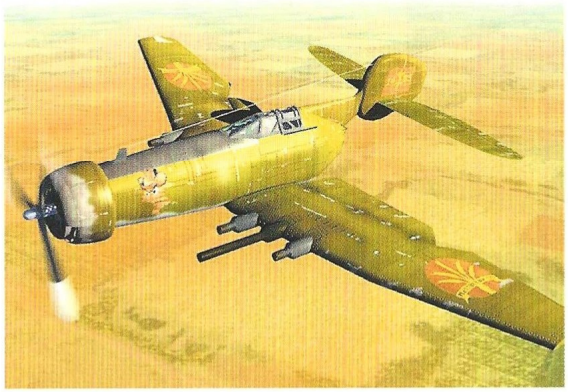


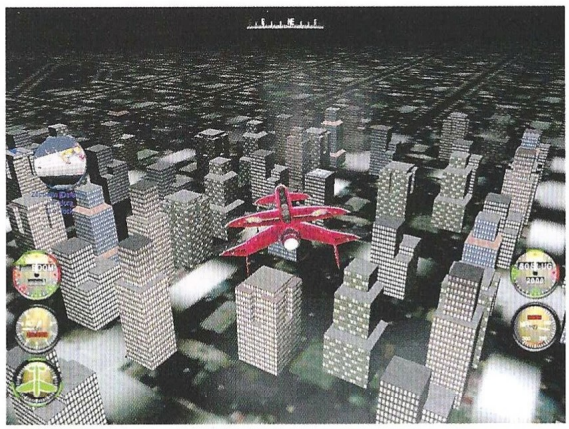


pilares del puente de Brooklyn, destruir una barrera de coches policiales, seguir a otro avión entre los rascacielos de Nueva York o utilizar los "sets" de un estudio de Hollywood para despistar al perseguidor. Con este planteamiento, los entornos tienen una importancia fundamental en el desarrollo de la acción y el "engine" se muestra en todo su esplendor en esos momentos, llegando a un nivel de detalle que muestra las casas de un barrio residencial –una por una– si el avión se acerca lo suficiente o los bomberos que acuden a sofocar el fuego iniciado en una base aérea.

El lema que el equipo desarrollador ha tenido en mente para establecer el mecanismo de juego de Crimson Skies ha sido "easy to learn, hard to master" –o "fácil de aprender, difícil de dominar–. Zipper marca las diferencias con el terreno de los simuladores gracias a la sencillez de su manejo, para el que los más aconsejable es un "gamepad" de seis u ocho botones. El modelo de vuelo respeta pocas leyes físicas, pero resulta necesario para hacer realidad un mundo en el que lo que importa es jugarse el tipo constantemente para poder realizar la maniobra más arriesga-

En Crimson Skies lo que sucede a ras de suelo tiene tanta importancia como lo que sucede en las alturas





da. El resultado es una jugabilidad tan accesible como divertida y que recompensa al jugador desde el primer instante.

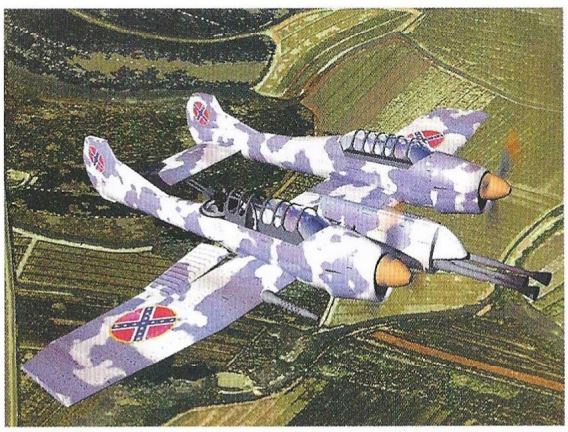
...en la Red

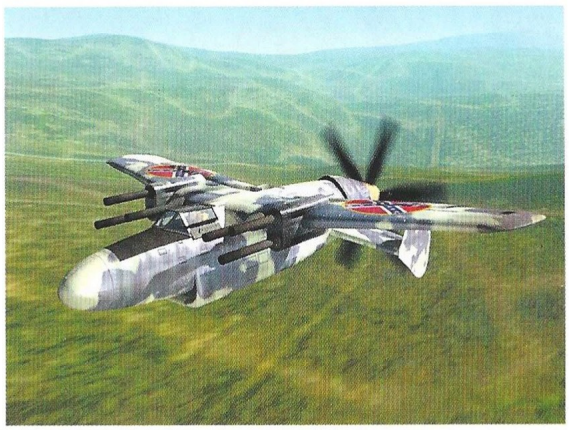
Crimson Skies cuenta con una web oficial www.crimsonskies.com que incluye el juego de ordenador y el original de rol. Allí hay un enlace al sitio que Microsoft mantiene en torno al producto. Y desde allí, acceso a los diferentes sitios realizados por los fans en torno a ambas versiones.

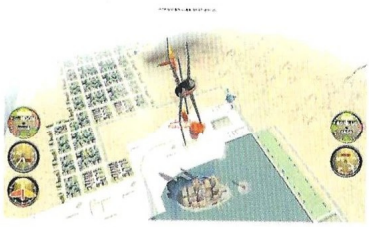
Problemas técnicos

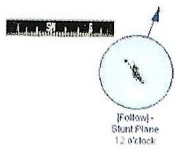
Otro aspecto sumamente positivo del motor es su capacidad para rendir a plena potencia sin necesidad de máquinas particularmente potentes. Un Pentium 300 con una tarjeta gráfica media –como una TNT 2– es capaz de hacer funcionar el juego sin ningún problema a su máxima resolución –1024x768–. Sin embargo, el jugador encontrará algunas carencias técnicas –independientemente del equipo utilizado– que añadirán cierta frustración a la que, por lo demás, es una de las mejores experiencias de juego que va a encontrar este año. Crimson Skies padece de unos tiempos de carga insufribles, ya sea en un PII 300 o en PIII 800, lo que nos lleva a pensar que se trata exclusivamente de una programación deficiente. No sólo a la hora de comenzar un nuevo nivel, pasar de un menú a otro –bien durante una partida o desde el menú principal– también puede acabar con la paciencia de cualquiera. También ha sido muy comentado un "bug" por el que el jugador pierde las partidas guardadas si tiene la feliz ocurrencia de jugar Crmson Skies online; "bug" para el que ya hay disponible un parche en la web del juego.

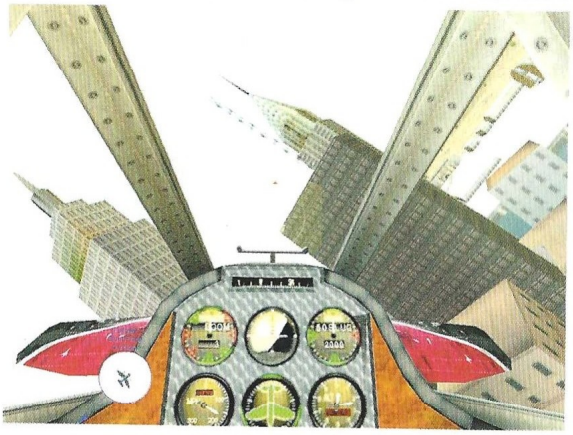
Además, Microsoft ha cometido el terrible error de no traducir ni doblar el juego, con lo que

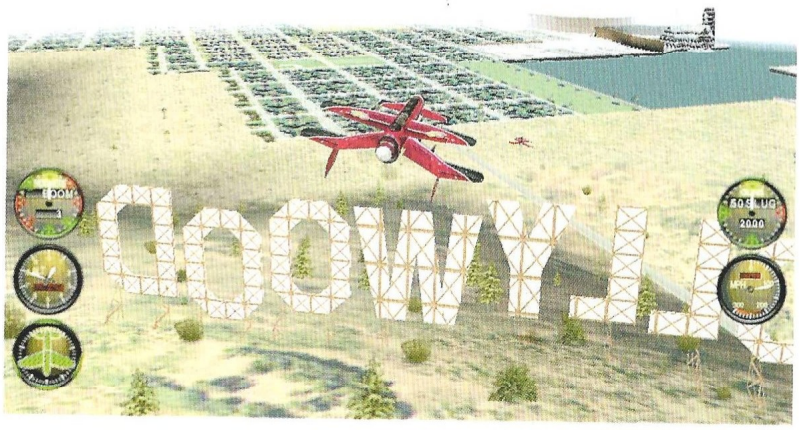


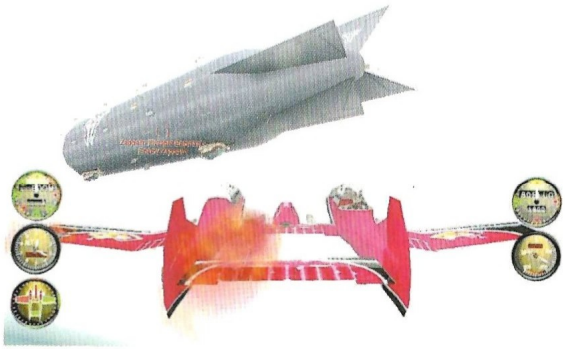




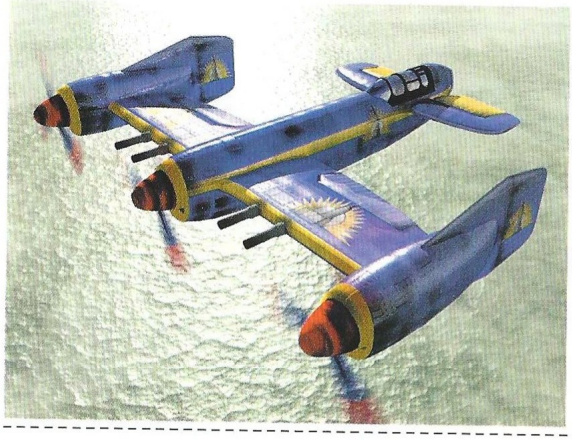








los jugadores ven limitada su percepción del magnifico trabajo realizado por Zipper otorgando sentido a esa América alternativa y de conocer los "por qué" y "para qué" de cada misión, y de unos personajes que –cosa absolutamente inusual en un simulador de vuelo– tienen entidad propia. Crimson Skies es un claro aspirante a mejor juego del año y es posible que con los parches adecuados consiga acercarse a tan ansiada posición. Por ahora, lo que tenemos es un juego endemoniadamente divertido –por encima de sus carencias– al que Microsoft ha hecho un flaco favor no traduciéndolo.



8,9

Crimson Skies

Pros: Un planteamiento original se une a uno de los mejores diseños de juego que hemos visto. A lo que hay que sumar el versátil y capaz motor gráfico, la riquísima ambientación, las excelentes voces y la solidez argumental. Todo ello junto a una jugabilidad a prueba de bomba. Excelente, excepto por los...

Contras: Tiempos de carga absolutamente insufribles, un "bug" que puede borrar las partidas guardadas. No ha sido doblado ni traducido.

Un caleidoscopio de acción

3D Ultra Pinball: Thrillride

Todo lo que imagines es poco, lo que pienses después de leer este artículo se quedará corto. Porque los límites impuestos por este juego a los simuladores de mesas de pinball han tocado techo.

La serie 3D Ultrapinball se caracterizó desde sus inicios por el lanzamiento al mercado de productos más evolucionados que los de sus competidores. Frente a las mesas convencionales, con un mayor o menor número de elementos de juego, encontramos, y en particular en el pinball que nos ocupa proliferan hasta la saciedad, una gran variedad de elementos caracterizadores de la serie, en cuya última entrega se deja volar la imaginación de los creadores de la saga hasta límites insospechados.

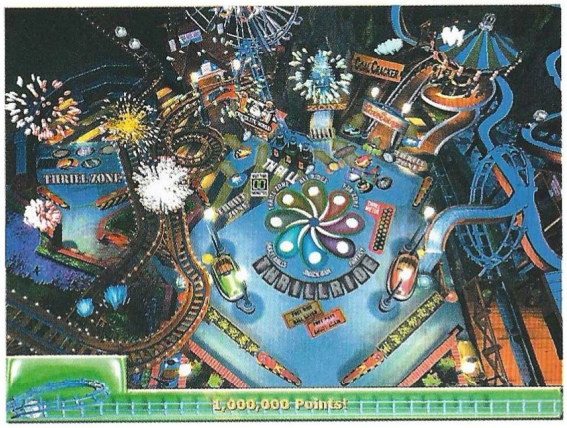
3D Ultrapinball Thrillride nos transportará hasta lugares ubicados fuera de la pantalla principal de juego en donde los límites parecen haber sido rebasados. Veréis: la acción comienza en un parque de atracciones. El complejo sistema de carriles, rampas, toboganes, acuíferos y lanzaderas que se aprecia en la pantalla principal, con una pista lateral a mano izquierda, no deja lugar a dudas: es divertido, adictivo, con retos importantes y escenarios que más tarde aparecerán, cuando hayas tenido oportunidad de saber a través del índice del juego, cómo se activan.

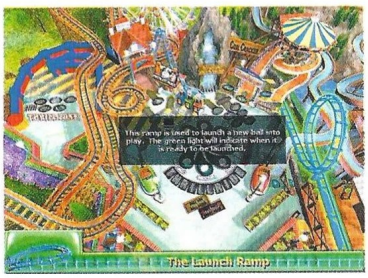
Ayuda

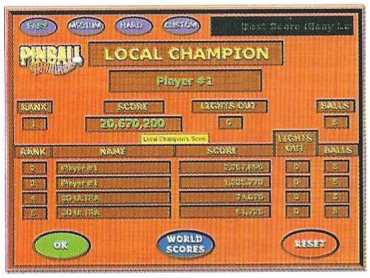
La mesa dispone de una ayuda que te permite conocer para qué sirven todos y cada uno de los elementos que en ella aparecen. Con tan sólo pasar el puntero del ratón por encima de la imagen, tendrás al momento un detallado texto en el que se te informará de las particularidades de cada resorte, puerta o fantasía con la que puedas llegar a interactuar en un momento dado. La única traba es que ese texto está en inglés y no ha sido traducido al castellano.

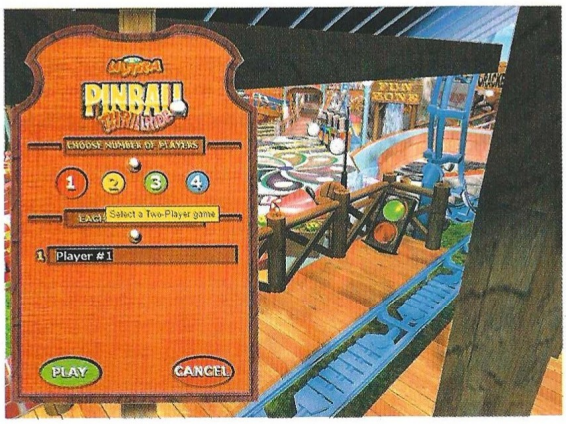
Jugable a tope

Con tres niveles de dificultad bastante equilibrados, el menú de opciones te permite configurar la mesa hasta en sus más mínimos detalles. Una vez elegidos los parámetros pertinentes, podrás comenzar la partida sin más dilación. Al momento descubrirás que el juego es fácil de entender en su funcionamiento, claro en los gráficos, a pesar del gran número de elementos que aparecen en pantalla al mismo tiempo, y muy divertido gracias a las grandes sorpresas que encierra.

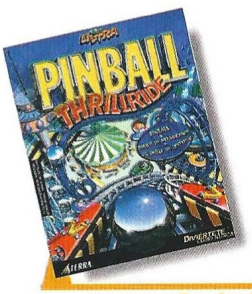






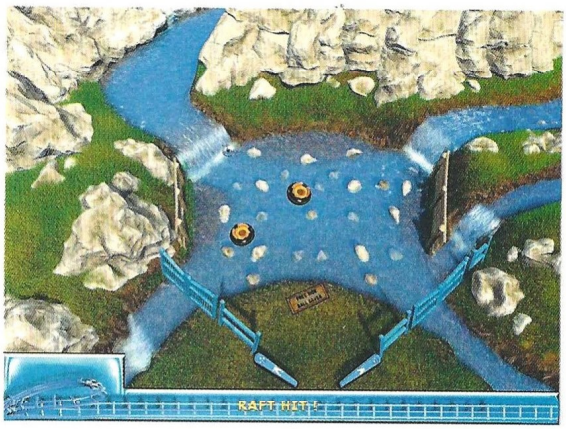


Mientras te encuentras jugando, y tras activar determinados elementos que no vamos a enumerar aquí, en la pista principal de la pantalla pueden aparecer desde atracciones descomunales hasta complejos sistemas de ocio, incluido un "rebaño" de coches de choque con diversas funciones. Las opciones para activar múltiples bolas de juego sobre la mesa, de disparo con punto de mira para la pista pequeña o transportadoras hacia pantallas alternativas como la del cruce de ríos o la



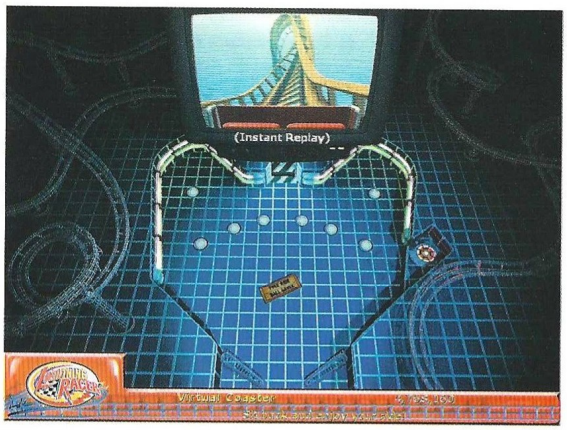
Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 32 Mb de RAM, 95 Mb de Disco Duro, Windows 95/98, SVGA 800x600 16 colores, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 4x, Ratón.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

La calidad gráfica del juego resulta espectacular a los ojos de cualquiera



Adicción

Te pasarás tantas horas jugando delante del pinball que, hasta en la propia mesa de juego, se te hará de noche. Así las cosas, algunos aspectos cambiarán de forma sustancial, pudiendo llegar a disfrutar de unos sorprendentes fuegos de artificio para pasar la velada. Y es que entre tanta atracción –suman 15 en total–, y con una opción multijugador para cuatro personas, la oferta de Thrillride deja muy por debajo las pretensiones de cualquiera que quiera acercarse al increíble mundo que ofrece.



No es que hasta ahora hayamos contado pocas cosas sobre el juego, pero es que si a todo ello añadimos un importante detalle, el círculo de las calidades se cierra definitivamente: la calidad gráfica que subraya la presencia de 3D Ultra Pinball Thrillride resulta espectacular a los ojos de cualquiera. Los elementos arquitectónicos del juego son posibles, han sido llevados a cabo con una precisión increíble ofrecen momentos de juego perfecto acrecentando la sensación de credibilidad y emociones a la hora de disfrutar. En definitiva, se trata de una maravilla, de uno d esos juegos que pocas veces salen al mercado sin tacha alguna. Y es que la serie 3D Ultrapinball, con este última entrega se encuentra cada vez más cerca de la perfección... y a muy buen precio.

...en la Red

www.dynamix.com
ofrece información sobre el juego, pero de forma escueta, llevándote a través de enlaces hasta
www.pinballthrillride.com
Este almacén de información te dejará saciado: lo que no encuentres aquí, es que no existe.

montaña rusa que podemos configurar con los flippers, son tan sólo unos pocos de entre la gran avalancha de elementos que nos permite este entretenido juego.

9,1

3D Ultra Pinball: Thrillride

Pros: Calidad gráfica excelente, múltiples atracciones y un equilibrio de juego difícilmente superable. Es muy adictivo y no escatima recursos a la hora de ofrecer un buen espectáculo.
Contras: La ayuda, que es muy importante, está en inglés. En la pantalla existen tantos elementos de juego que a veces resulta difícil encontrar la bola.

Mundo, demonios y ¡carne!

Grouch

El gusto refinado y las delicadezas no son virtudes en el mundo que le ha tocado vivir a Grouch. Atestado de sicarios del Mal, su preciosa novia ha sido raptada por una raza inferior: ella es la piedra angular de un maquiavélico plan...

Aunque la historia ya nos suena (chico rapta chica, novio de chica se enfada, persigue chico, novio de chica destroza chico...), nunca están de más unos cuantos golpes descomunales para ir abriendo boca en un juego de acción. Grouch se desmarca del resto de los títulos englobados en su género por algunas características que a continuación os desvelamos, pero serán sus desenfadados gráficos, la variedad de enemigos a los que tendrá que enfrentarse, y el humor con que todo ello es realizado, lo que os atrapará a primera vista.

El juego es un arcade en 3D cuyo personaje principal, así como sus enemigos, ofrece una gran versatilidad al jugador activo: correr, saltar, caminar con sigilo, agacharse, rodar, descolgarse, usar cuerdas, empujar bloques o coger y arrojar objetos no son, que digamos, pocas maniobras para un ser virtual. Teniendo en cuenta que la acción discurre a través de un entorno totalmente tridimensional, y que el personaje principal podrá interactuar con casi cualquier elemento que se le ponga al alcance, la diversión está servida.

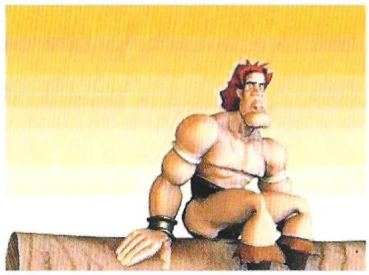
Las tres tentaciones: mundo, demonio y carne

Son los elementos principales de juego: una gran cantidad de mundos, todos distintos, en los que tiene lugar la acción; los demonios que te atacarán constantemente a través de los numerosos niveles de juego como si de tu muerte dependiera su vida y... la carne: ¡al fin y al cabo todo empezó por el rapto de una mujer! ¿No?

Respecto del primer punto, nuestro héroe tendrá que campar por numerosos lugares: pueblos, montañas nevadas, cuevas, monasterios, cementerios y castillos, entre otros, serán fácilmente reconocibles. Estos sitios son lugares llenos de trampas demoníacas que incluyen puzzles para resolver. Todos son difíciles, y muchos de ellos de casi imposible resolución. Lo que siempre han soñado aquellos a quienes entusiasman los retos. ¿O acaso te encanta que una roca descomunal te persiga pendiente abajo en una montaña?

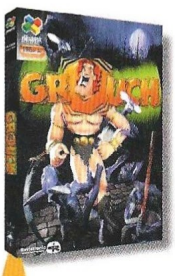
En lo relativo a los demonios... La verdad es que no sabemos por dónde empezar. Los hay de todo tipo: esqueletos, gnomos, trolls, duendes... Su número llega hasta un total de veinte y entre ellos destacan, por su tenacidad los brujos lanzadores de fuego y los arqueros, cuya puntería conseguirá hacerte la vida imposible. Aunque el tamaño no importa, los más grandes son imponentes, y eso no se olvida sobre todo cuando te aplastan de un pisotón. Respecto de los pequeños, y a pesar de no levantar un palmo del suelo, pueden llegar a ser tan dañinos como los que más.

La carne por su parte... espera desvalida tu regreso, así que prácticamente no la verás durante el juego. Tendrás cosas más importantes que hacer que deleitarte en sus brazos: ¡ya terminarás!



El combate

Aunque al principio te resultará complicado –más que difícil–, manejar al personaje, lo cierto es que a lo largo del juego se te plantearán tantas situaciones y de tan difícil resolución, que no tendrás más remedio que sacar provecho de la gran cantidad de movimien-

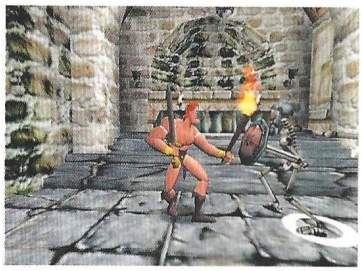


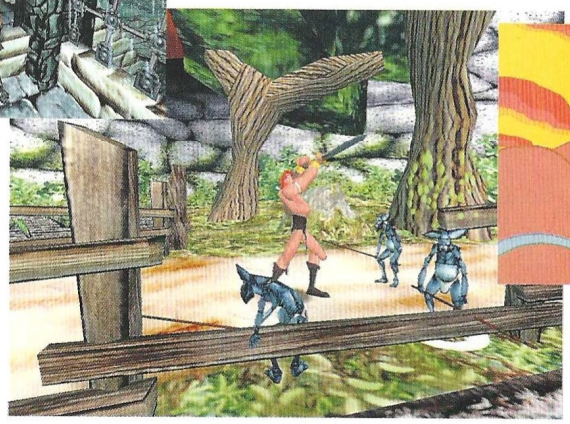
Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 200, 64Mb de RAM, 200Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98, ratón, Cd-Rom 8x
Nº de jugadores: 1
Editor: Revistronic
Distribuidor: Dinamic

Nuestro héroe tendrá que campar por lugares llenos de trampas demoníacas que incluyen puzzles para resolver

tos que podrás llevar a cabo con Grouch. Desde el combate a puño descubierto, hasta el uso de espada, maza, antorchas, lanzas, escudo e incluso apedreamientos, nada está de más. La gran cantidad de enemigos a la que tendrás que enfrentarte no te dejará otra opción, y el empleo de diversos elementos en la resolución de algunos puzzles –cuerdas, mover bloques, usar o arrojar objetos...– no hace sino incrementar el reto que Revistronic nos propone en este juego. El típico uso de palancas y llaves no estará excluido de la dinámica del juego, si bien es cierto que proliferan menos que en otros representantes del género.

Así pues, haciendo alarde de unos gráficos excepcionales, ofreciendo un uso de la iluminación y los efectos climatológicos genial, y cargando buena parte del peso presencial del juego en la banda sonora, Grouch se presenta ante nosotros como la refrescante versión de un género lleno de "Dooms" y "Quakes" sin sentido del humor, en donde la única meta para la enésima parte de la saga es que aparezca más sangre y miembros descoyuntados a gusto del consumidor.





...en la Red

www.dinamic.com es la página oficial de la distribuidora del juego. En ella encontrarás un montón de información que irá incrementándose a lo largo de los meses venideros.

7,8

Grouch

Pros: Emocionante, adictivo y con buenos gráficos 3D.
Contras: El sistema de control del personaje es un poco complicado hasta que te acostumbras. Aún así, cuesta sacar todo el provecho al héroe. A veces resulta extremadamente difícil.

Saltador nato

Kao The Kangaroo

Kao se presenta como un nuevo héroe de las plataformas que, quiera o no, va dirigido a los más pequeños del sector.

No sabemos muy bien el porqué, pero los juegos de plataformas, ya sean 2D o, como éste que tenemos entre manos, 3D, son ideales para los más pequeños de la casa. Eso no quiere decir que no lo pueda jugar una persona más mayor, pero está claro que éste colorista género llama mucho mas la atención a un chaval de siete u ocho años que a uno de diecisiete. Esto sucede con los juegos de PC y con los de consola, y a no ser que cambie mucho el asunto, seguirá siendo así por muchos años.

Kao es un juego ideal para todo el mundo, ya sea porque está bien realizado o porque es divertido, lo que no quiere decir que sea el mejor dentro del género "plataformero". Es un juego que apenas tiene misterios que resolver, y los saltos de unas plataformas a otras son, dentro de lo malo, bastante sencillos de superar. Hay varios modos de acabar con los enemigos, unos más fáciles que otros, de modo que el jugador tiene la última palabra. Cierto es que algunos ataques son más efectivos que otros, pero quizá el que menos problemas nos ocasione realizar es también el menos poderoso de todos ellos, por lo que habrá que tomar la medida a todos ellos.

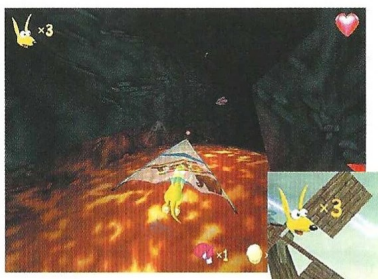
Aspectos mejorables

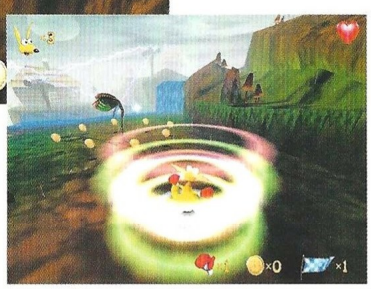
Nunca ha sido sencillo programar un buen juego de plataformas, ya que lo más difícil de conseguir es variedad. Por lo normal, uno de estos juegos puede enganchar al principio, para poco a poco ir cayendo en la monotonía. Kao no es ninguna excepción, y al cabo de varios niveles estaremos hartos de saltar de un sitio para otro con el canguro y de arrear mamporros a diestro y siniestro a todo aquello que se mueva y se dirija a nosotros con malas intenciones.

Es verdad que en la mayoría de las fases hay algún elemento digno de mención, que es lo que salva a Kao de la quema, pero no es suficiente, le falta originalidad. Para nuestro gusto, es muy similar a otros juegos ya publicados, que ahora no vamos a nombrar.

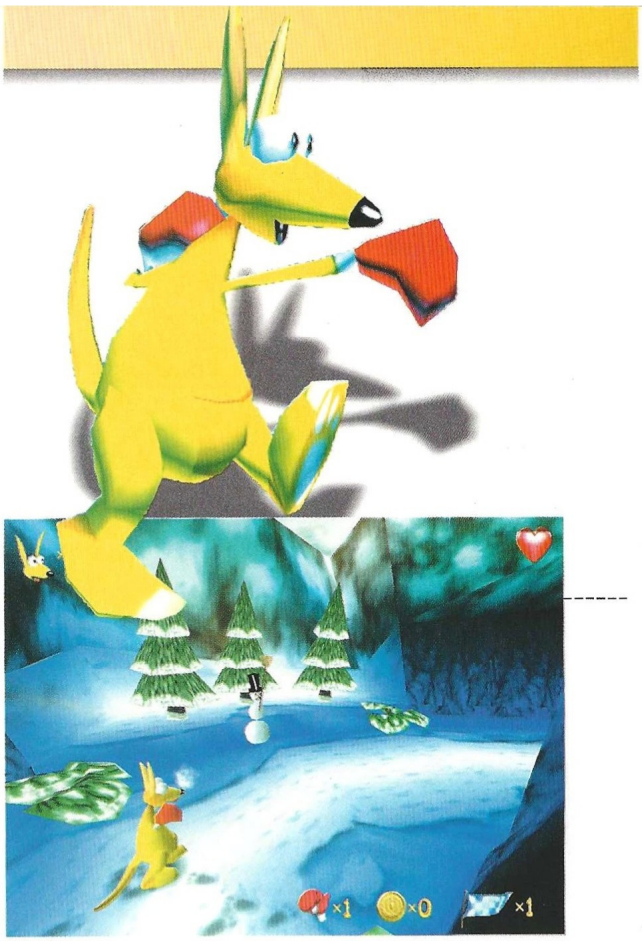
El apartado gráfico es lo más sobresaliente en Kao The Kangaroo, lleno de un color inusitado. Cualquier elemento que aparece en pantalla cuenta con varias tonalidades diferentes, dando mucha más variedad a todos los escenarios. Los enemigos, sin llegar a ser excesivamente originales, están bien realizados, al menos para el tipo de juego que es.

Pero llegamos a lo mismo de antes. El hecho de haber introducido tantos detalles en cada esce-

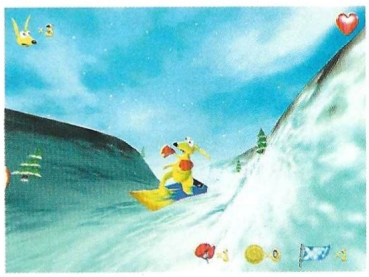




Precio: 3.990
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 5Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 2x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Titus
Distribuidor: Virgin



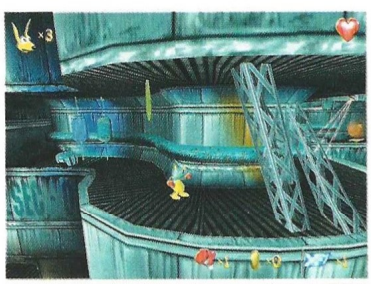
nario tiene su precio. Cuando hayamos superado varios niveles, los elementos que veremos en los siguientes nos recordarán a otros que había en los que ya hemos dejado atrás, algo que apreciarán sin problemas los jugadores que observen con detenimiento el apartado gráfico. Esto es algo normal, ya que sucede en casi todos los juegos de todos los estilos, pero aquí se deja notar muchísimo más de lo que es habitual.



...en la Red

En la página Web de Titus, ubicada en la siguiente dirección www.titusgames.com podrás encontrar algo más de información acerca de este juego.

Kao no es el peor juego de plataformas, pero tampoco es el mejor, de modo que conviene mirarlo muy bien antes de hacerse con él, ya que es posible que haya otros juegos que se adapten más a nuestras necesidades.



6,5

Kao The Kangaroo

Pros: El apartado gráfico está bien elaborado y no contiene muchos fallos. Este tipo de juego siempre es adictivo.

Contras: Es muy repetitivo después de varias partidas. Al protagonista le falta personalidad, nadie se sentirá atraído por él tal y como es.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.

Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.

El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.

Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.

Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.

Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.

La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.

Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.

Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.

Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Una de arena y otra... de arena

Fort Millenium

Basado en un programa de televisión francés, Fort Millenium propone al jugador adentrarse en una inmensa fortaleza plagada de trampas, que habremos de sortear si queremos ver con vida a nuestra media naranja

Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 23MB de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Micröids
Distribuidor: Friendware

Lo que se prometía como un juego entretenido y ameno, se nos presenta como un título que deja bastante que desear, ya sea por su extraño apartado gráfico o por lo difícil de su control. El juego se desarrolla en su totalidad dentro de una fortaleza inmensa, compuesta por un alto número de habitaciones llenas de trampas. Podremos elegir, antes de comenzar, si queremos jugar con Gillian o con Anna, la novia de este.

La verdad es que no hay ninguna diferencia palpable entre ambos, por lo que dará igual a quién selecciones. Los dos empiezan desde la misma sala, y el objetivo de ambos será el mismo: salvar a su pareja en apuros. La verdad es que aquél que está prisionero es el que menos problemas tiene, porque se ahorra todos los suplicios que supone atravesar esos lúgubres lugares.

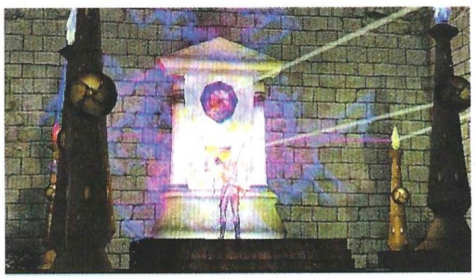
No es lo que parece

Posiblemente, el mecanismo del juego pueda resultar llamativo en un principio, pero una vez que empecemos a jugar nos percataremos de que no tiene nada de especial. Las diferentes salas de la fortaleza son, cuando menos, aburridas, ya que la mayoría de ellas son muy similares y las acciones a realizar no varían en absoluto.

Las trampas, en realidad, no son tales, ya que se trata de puzzles que tendremos que resolver, aunque para llegar a ellos primero tendremos que haber superado algunos escollos, normalmente en forma de plataformas.

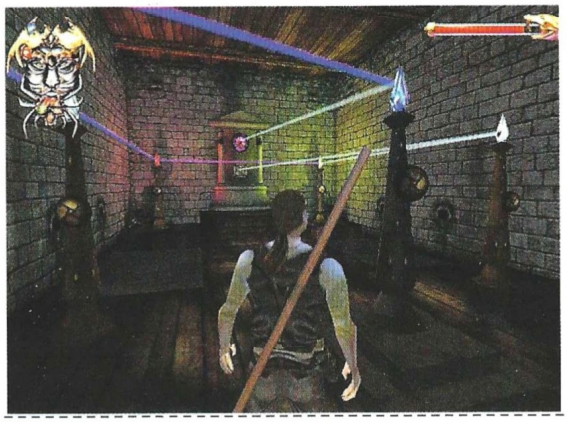
Ésta es una de las pegas más grandes de Fort Millenium, ya que el control de los personajes deja bastante que desear. El ángulo de visión que nos proporcionan en algunas ocasiones, sobre todo cuando los situamos cerca de un muro, es muy malo, y en más de una ocasión tendremos que empezar la sala desde el principio.

Lo peor de todo es que, tras varias partidas, el juego empezará a ser soporífero. Siempre hay que hacer lo mismo, habitación tras habitación, hasta que lleguemos al final. Si a todo esto le unimos un apartado gráfico que no pasará a la historia por su calidad, tenemos un juego que no es demasiado recomendable. Sólo aquellas personas que sientan curiosidad por los juegos de temática extraña pueden quedar satisfechos, el resto quedará defraudado.



...en la Red

Puedes encontrar más información sobre este juego en la página Web de la compañía francesa, en la siguiente dirección: www.microids.com



3,5

Fort Millenium

Pros: La trama es original; ir superando habitaciones llenas de trampas hasta llegar a nuestro destino. Algunas secuencias de vídeo
Contras: Es un juego que resulta muy aburrido tras superar algunas habitaciones. El control de los personajes es impreciso. Gráficos con demasiados fallos.

¿Te atreves a entrar?

Algunos que ya han estado dentro piensan ésto:

"El proyecto del juego La Prisión es uno de los más ambiciosos de este tipo que se han desarrollado en este país y también a escala internacional."
Ciberpaís

"La prisión puede considerase como una de las apuestas más arriesgadas y originales que se han visto en el panorama de los videojuegos en España desde hace mucho."
La Vanguardia

"Si orgullosos tienen que estar sus creadores por el buen trabajo realizado y por los resultados, más allá de todo lo esperado, más orgullosos debemos sentirnos los profesionales de la critica del sector, por ver como la, hoy por hoy, más sobresaliente de las compañías autóctonas se toma las cosas tan en serio."
Micromanía

"La prisión, sin duda, va a dar mucho de qué hablar, y nosotros apostamos en que destacará como un producto de éxito."
PC Actual

"Un programa, que sin duda, se presenta como el juego online más interesante del año."
PCManía

"Dinamic puede conseguir con este juego algo totalmente increíble: que estemos ansiosos de entrar en La prisión. Podemos asegurar que La Prisión será la bomba de la temporada."
gamesreview.com

Dinamic Multimedia demuestra que con buenas ideas se pueden hacer juegos realmente sorprendentes."
solojuegos.com

infórmate en:
www.laprision.com

la PRISION

@

JUEGO EXCLUSIVO
On-line
Requiere módem y conexión a Internet

Gratis 2 Meses de conexión
3.995 Ptas.

www.dinamic.com

hasta donde llegue tu imaginación

dinamic MULTIMEDIA

Manía persecutoria

Pacific Warriors

Si existe un juego en donde la sensación de tridimensionalidad sea más acusada que en ningún otro, sin duda es el título al que nos referimos. A diferencia de los simuladores espaciales, la familiaridad de los entornos de juego nos hará sentir cómodos.

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200 MHz, 32 Mb de RAM, 75 Mb de disco duro, Windows 95/98/NT, Tarjeta gráfica aceleradora 3D con 4 Mb, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Swing
Distribuidor: Virgin

Estamos ante uno de los ejemplares de juego de acción que mejor representan la filosofía del género en su línea más pura. Clara en la explicación de las misiones a llevar a cabo, de gráficos bien definidos y fluidez de juego en un entorno equilibrado e hiperrealista, la acción se sublima en el entorno de juego cuando tras la persecución a un caza enemigo, eres capaz de derribarlo en el aire.

Aportando sensaciones realistas de velocidad, y con cierto grado de dificultad, lo suficiente para que la partida sea emocionante pero no imposible en su nivel más bajo, pocas cosas más necesita Pacific Warriors. No obstante, el juego dispone tres aviones diferentes para quien se atreva con su propuesta a lo largo, ancho, alto y bajo de 25 misiones diferentes para un solo jugador. Si bien esto es cierto, los combates para ocho jugadores a la vez, "cazando cazas", son casi más emocionantes.

Volarás a través de cinco entornos gráficos diferentes, de día o de noche, violando la paz del aire en pos de un objetivo marcado, bien sea aéreo, terrestre o marítimo. Algunos estarán en movimiento, otros anclados al suelo pero con una capacidad de destrucción importante. Los cazas podrán perseguirte en el aire, a los barcos los tendrás a tiro, pero la cercanía al agua puede propinarte más de un disgusto... En definitiva: apasionante, sencillo en sus propuestas pero de complicados retos que te satisfarán cuando logres superarlos.

...en la Red

Aunque aún no existe información disponible actualizada, en breve podrás encontrar más datos sobre el juego en www.swing-games.de y www.virgin.es

7,2

Pacific Warriors

Pros: Sin grandes pretensiones, Pacific Warrios no se complica: sencillo, ameno, jugable y muy adictivo. Está traducido al castellano.
Contras: Se trata de un "matamarcianos", al fin y al cabo. Alguna opción más a la hora de controlar el avión, hubiera dado más peso al juego.

"PREPARA TUS PHASHERS™ PARA DISPARAR"

" EL MOTOR DE QUAKE III ARENA™ ...PROPORCIONA GRÁFICOS DETALLADOS, SUPERFICIES CURVAS SOBRE LOS CUBOS BORG Y OTRAS BELLAS NAVES RENDERIZADAS."

"LA IA DEL EQUIPO ESTÁ CONSEGUIDA POR EL MOTOR QUAKE III ARENA™ LOS PERSONAJES REACCIONAN, SE ADAPTAN Y DAN SUS VIDAS POR UN OBJETIVO COMÚN."

" ARMAMENTO DE ALTA TECNOLOGÍA APTO PARA LOGRAR UN ALTO PODER DE DESTRUCCIÓN, MIENTRAS DISPARAS A LOS BORG RÁFAGAS DE RESISTENCIA."

www.activision.com

ACTIVISION®

www.startrek.com

A VIACOM COMPANY

RAVEN

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE™

POWERED BY QUAKE III

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

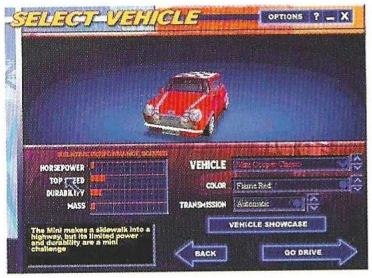
™M, Y © 2000 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados. Star Trek, Star Trek: Voyager y las marcas relacionadas con son marcas de Paramount Pictures. Este producto contiene tecnología de software con autorización de Id Software, Inc. Id Technology ©1999 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. © 2000 Activision, Inc. Activision es una marca de Activision, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

Paradojas contradictorias

Midtown Madness 2

Midtown Madness 2 es un juego que la gente lleva esperando mucho tiempo, ya que la primera parte sentó cátedra en lo referente a conducción. Sin embargo, el resultado final del juego es cuanto menos paradójico.

Si hace unos meses os hablábamos de las increíbles cualidades de Motocross Madness 2, ahora le toca el turno a otro de los juegos más esperados de Microsoft, Midtown Madness 2. Es bastante factible que hayáis jugado al Midtown original, un juego que gustó tanto por su originalidad como por su estupendo apartado gráfico. Es posible que tuviese en contra el hecho de contar con tan sólo una ciudad, en la que transcurrían todos los circuitos disponibles, por lo que en esta ocasión se ha incluido una más, de modo que tendremos dos disponibles.

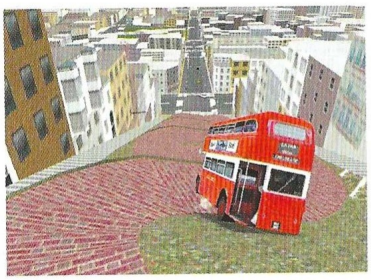


Pero no penséis que son dos "pueblos" de escasas dimensiones, no, se trata de dos de las ciudades más grandes del planeta; San Francisco y Londres. En el primero era posible atravesar a toda velocidad la ciudad de Chicago, que si bien no es tan importante como las de ésta continuación, estaba realizada con todo lujo de detalles, más incluso que las actuales, aunque eso es algo que veremos más adelante.

Antes de continuar, queremos dejar claro que Midtown Madness 2 es un gran juego, para que luego no haya equivocaciones, pero contiene algunos fallos evidentes que se podían haber solucionado sin excesivos problemas, y lo que es más importante, para satisfacer al jugador. Los fallos que posee este juego perjudicarán a la mayoría de los jugadores, a unos más y a otros menos, pero será algo irremediable.

Mejor o peor: tu equipo decide

Para no dejar ningún cabo suelto, empezaremos hablando de las virtudes de Midtown Madness 2. Como ya hemos dicho, en esta ocasión tendremos a nuestra plena disposición dos inmensas ciudades en lugar de una, algo que alargará la vida del juego de un modo considerable. Las ciudades



están muy bien realizadas, aunque se encuentran fallos evidentes en las construcciones arquitectónicas, como por ejemplo en los edificios más grandes y famosos.

Los modos de juego que encontraremos son los mismos que había en su antecesor, es decir, muchos y muy divertidos, que mantendrán al jugador pegado a la silla durante horas.

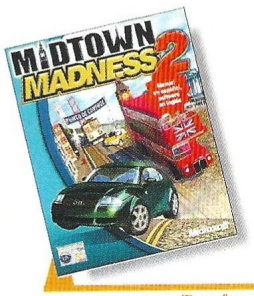
Uno de los aspectos más mejorados son los vehículos, al menos en lo referente a cantidad, ya que será posible encontrar un número más elevado y, como no, más variado. Muchos de ellos están bloqueados al principio, pero será cuestión de jugar para añadirlos a nuestro garaje personal.

Desgraciadamente, ha llegado el momento de sacar a relucir los aspectos negativos de Midtown Madness 2, que por cierto no son pocos, ni mucho menos.

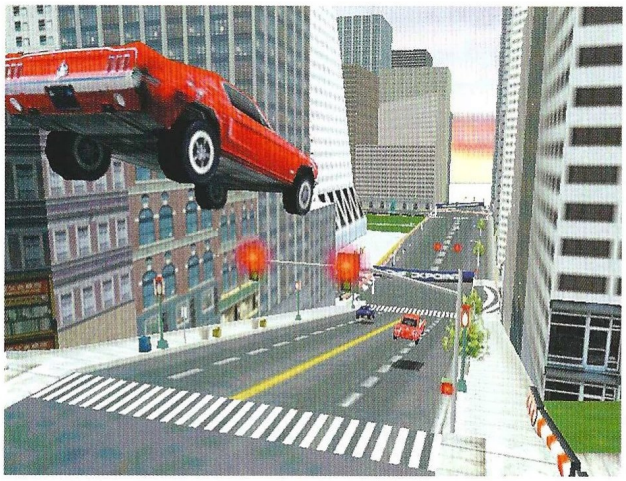
Para empezar, el apartado gráfico general, sin ser malo, es inferior al de la primera entrega, algo que no comprendemos por más vueltas que le demos. Los vehículos que circulan por la ciudad en todo momento parecen de todo menos coches, recordando su forma cuadrada más a una caja de galletas que a un utilitario. El vehículo que controlamos nosotros y los de la policía son los únicos dignos de mención. Ya sabemos que en la primera parte de Midtown Madness no eran ninguna maravilla, pero ahora son peores que antes, algo incomprensible después del tiempo transcurrido.

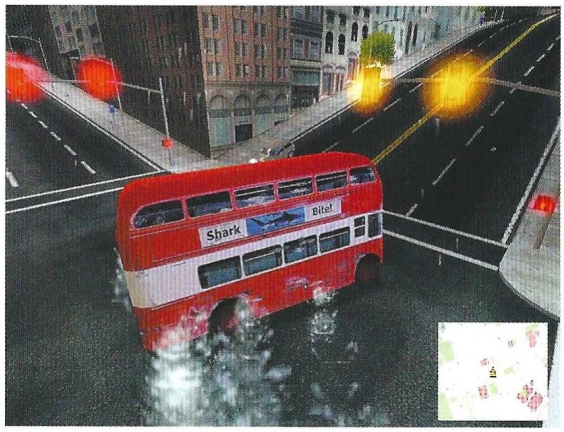
Los edificios de ambas ciudades dan una sensación demasiado plana, recordándonos irremediablemente a esas "maravillosas" ciudades de papel que confeccionábamos de niños para nuestros coches de juguete.

Pero lo peor de todo, lo verdaderamente imperdonable, es los requisitos que necesitaremos

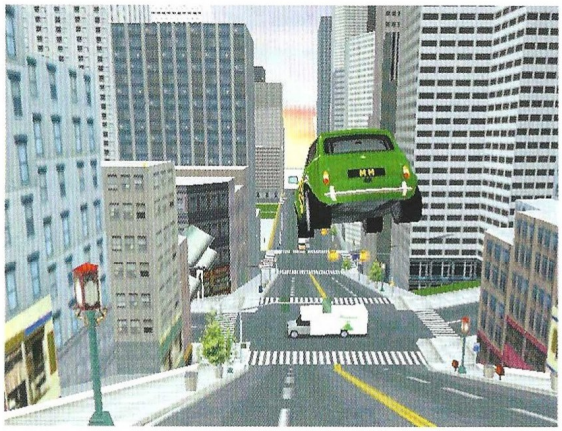


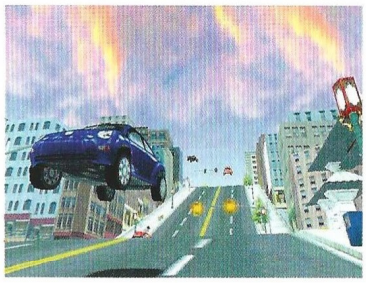
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D, 300 MB de Disco Duro, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Angel Studios/ Microsoft
Distribuidor: Microsoft





En esta ocasión el juego transcurre en dos de las ciudades más grandes del planeta: San Francisco y Londres



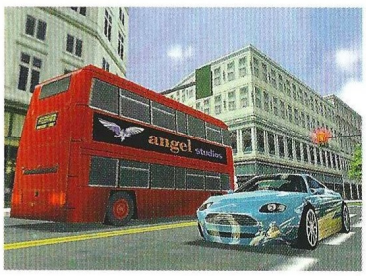


...en la Red

Encontrarás más información y pantallas del juego en: www.microsoft.com/games

para jugar medianamente bien a Midtown Madness 2. En un tiempo como en el que vivimos, sería más que acertado pensar que no todo el mundo dispone o puede disponer de equipos de ensueño, por lo que las compañías intentan que el juego funcione, mejor o peor, en el mayor número de ordenadores posible, tengan aceleradora o no.

El ordenador más bajo en el que hemos probado este juego es un Pentium III a 500 Mhz, con 128 MB de RAM y una tarjeta aceleradora Voodoo3 3000. Podéis creernos cuando decimos que era prácticamente injugable, debido mayormente a las incómodas ralentizaciones que sufre el juego cuando hay dos o tres coches en pantalla. Ha habido que subir a un Pentium III a 800 Mhz para que el juego fuera un poquito mejor, pero tampoco se ha notado en exceso.



Si no recordáis mal, Motocross Madness 2 es un juego con un impecable apartado gráfico y unos requerimientos no demasiado bajos, pero iba de maravilla en los mismos equipos que el que nos ocupa en estos momentos. La verdad, no lo entendemos muy bien, sobre todo cuando nos detenemos a mirar los increíbles gráficos de Motocross Madness 2, muy superiores a los de Midtown Madness 2. Todo esto hace que este juego no obtenga la puntuación que debería tener, y sólo se lo podemos recomendar, a medias, a aquellos que tengan la fortuna de tener entre sus manos lo último en ordenadores.

6,3

Midtown Madness 2

Pros: Midtown Madness 2 es tan divertido como su antecesor, aunque cuenta con dos enormes ciudades en lugar de una. Tenemos a nuestra disposición más coches que antes.

Contras: El juego funciona muy mal en cualquier equipo que esté por debajo de los 500 Mhz de velocidad. El apartado gráfico no es demasiado bueno, sobre todo el de los coches que circulan por las ciudades.

Duro de roer

Resurrection

Ambientado en un mundo de fantasía medieval, Resurrection nos cuenta la batalla de tres personajes que, sin saberlo, van hacia un destino común.

Poco se puede contar del guión de Resurrection porque prácticamente no existe: la hechicera Daiko, el semi-demonio Doménico y el guerrero Gau, tienen que acabar con un dragón y un demonio, cada uno por diferentes motivos que se explican en unas animaciones bastante pobres ilustradas con textos de pantalla y ninguna voz de narrador o personaje.

Los únicos momentos en que se cuenta algo es durante estas secuencias creadas con el propio engine del juego, animaciones cuya existencia es totalmente anecdótica, ya que no afectan en absoluto al desarrollo del juego. Tampoco hay diálogos ni nada parecido durante el mismo.

Estamos ante un juego de acción 3D en tercera persona que ofrece un diseño menesteroso, humilde, necesitado de imaginación por todas partes. Cada uno de los ocho niveles, a pesar de sus evidentes diferencias gráficas, presenta el mismo desarrollo: el personaje que sea tiene que ir eliminando enemigos para conseguir las llaves que tienen algunos de ellos. Cuando obtenga una llave, tendrá que buscar la puerta que abre, que en más ocasiones de las deseadas se encuentra en un lugar por el que ya ha pasado. Claro, que, entonces, tendrá que volver a matar a todos los enemigos que encontró antes por el camino.

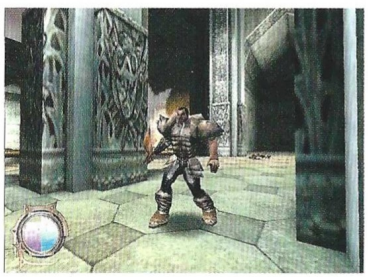
Esta secuencia se repite una y otra vez, alcanzando niveles insospechados de monotonía. En realidad, la única dificultad de Resurrection estriba en que los enemigos son duros de pelar, y cuando el personaje muere, es necesario volver a comenzar el nivel desde el principio. Sólo hay dos continuaciones, así que si el personaje muere... En fin, que ante un diseño pobre, han optado por poner todas las trabas posibles para que el juego no se lo termine en pocas horas.

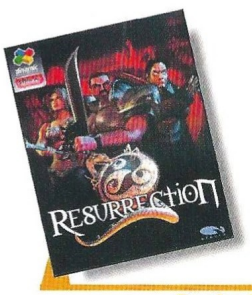
Tres modos de luchar

No hay puzzles ni diálogos de ningún tipo, ni grandes complicaciones salvo recordar el camino en los escenarios medianamente grandes, como el primero de Daiko. Los dos únicos enemigos realmente poderosos, el dragón y el demonio, aumentan la dificultad considerablemente, pero no logran hacer que Resurrection sea más interesante.

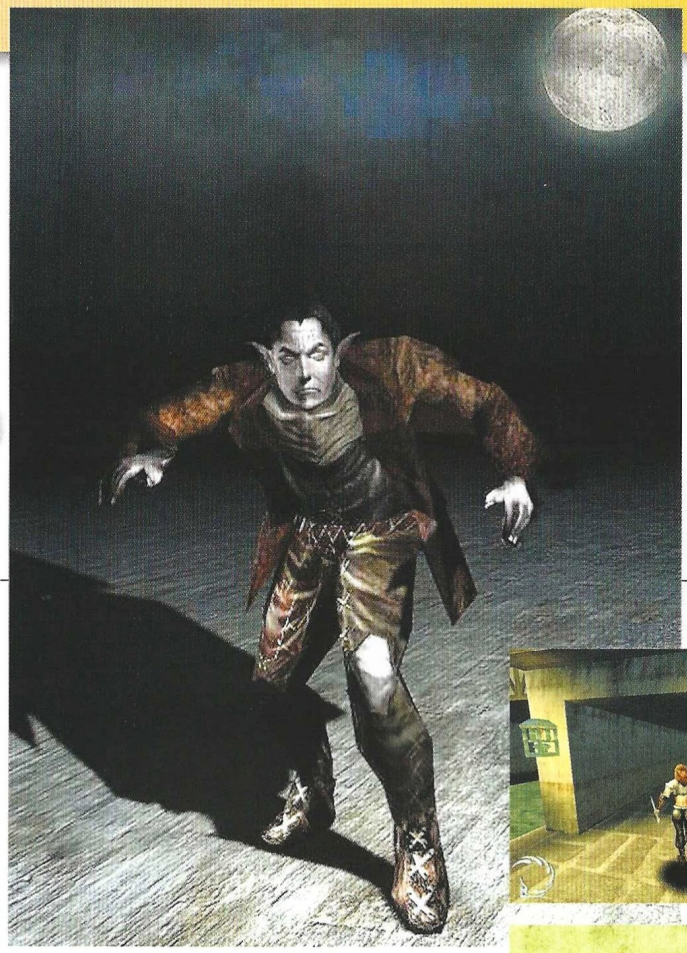
Cada uno de los personajes se controla en momentos diferentes: los tres primeros niveles se corresponden con una presentación de cada uno, y más tarde, en dos ocasiones, se puede elegir entre jugar con Daiko o Doménico. Sí hay que reconocer que la existencia de tres protagonistas, junto a una aceptable diferenciación de habilidades de cada uno, es una fantástica idea muy bien llevada a la práctica. Doménico posee unas garras tipo Lobezno que le permiten gatear por los techos, Daiko tiene magia, y Gau su espada. Los movimientos de lucha de cada uno son bastante variados.

Sin embargo, de nada sirve tener una amplia gama de opcio-





Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 200 MHz, 64 MB de RAM, 250 MB libres en disco duro, SVGA, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Nébula
Distribuidor: Dinamic

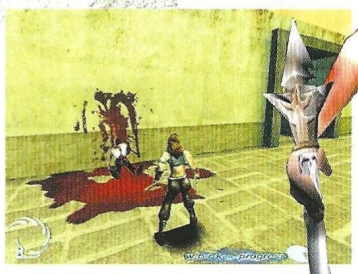


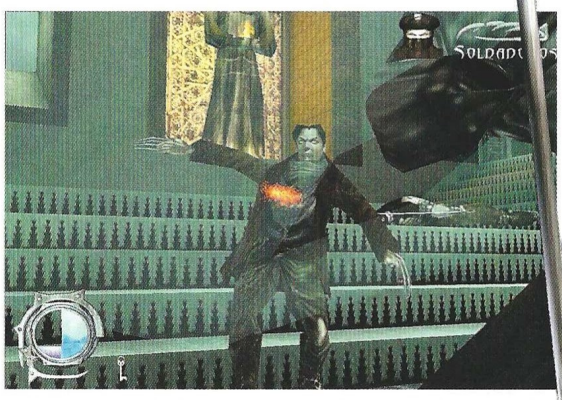
Doménico tiene unas garras tipo Lobezno para trepar por los techos, Daiko tiene magia y Gau su espada

nes de combate cuando los enemigos poseen una inteligencia artificial digna de primates de aquellos que se irguieron por primera vez, un comportamiento tan mecánico y a la defensiva que aburre. A esto hay que sumar los problemas del engine 3D, que si bien ofrece un aspecto visual notable sin efectuar grandes despliegues, no anda precisamente escaso en errores de clipping, detección de colisiones de objetos 3D y algunas cosas más que es mejor ni mencionar.

Como accesorio, se ha incluido una modalidad de combate en distintas arenas contra los enemigos del juego, una especie de entrenamiento donde es posible acostumbrarse a la lucha para intentar evitar la repetición sucesiva del mismo nivel.

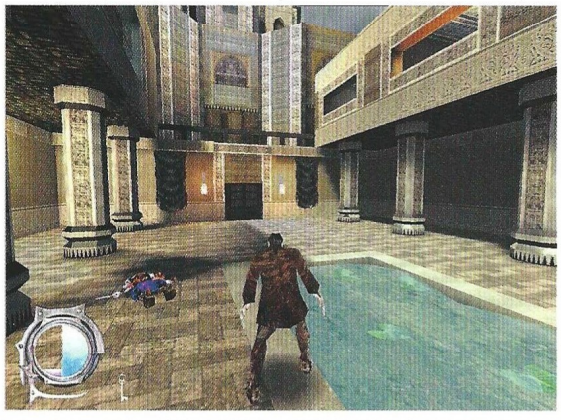
En definitiva, Resurrection no da la talla. Con algunos meses más de trabajo para mejorar el diseño, reprogramar la IA, escribir un guión decente e implementar puzzles, podría haber sido un juego muy bueno, pero por desgracia se ha quedado en un quiero y no puedo que no va a ninguna parte, quizá un mal intento de emular a otro título de corte similar que todos tenemos en mente.

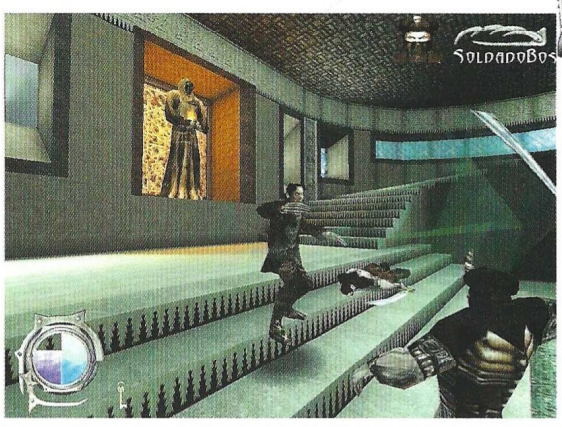




...en la Red

www.dinamic.com
Sitio web de Dinamic donde podrás encontrar algo de información acerca del juego.





4,1

Resurrection

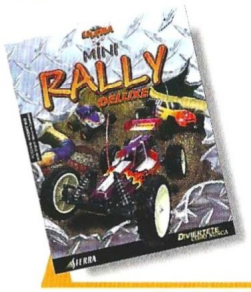
Pros: El aspecto gráfico de Resurrection recrea grandes y pequeños espacios con una calidad notable.

Contras: La inteligencia artificial, la desmesurada dificultad para matar a los enemigos intentando suplir las carencias de un diseño pobre, los problemas técnicos del engine 3D...

¡Corren que vuelan!

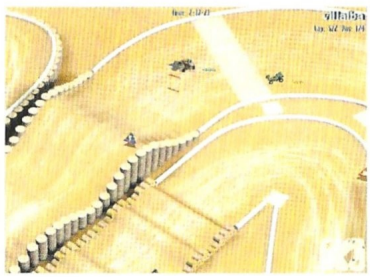
3D Ultra Mini Rally Deluxe

Cuando los grandes competiciones de carreras de coches no son suficientes para ti, el momento del radio-control ha llegado, aunque a veces... intentar llegar el primero a la meta es más difícil de lo que parece.



Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 32 Mb de RAM, 90 Mb de Disco Duro, Windows 95/98, SVGA 800x600 a 256 colores, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

A pesar de la gran cantidad de juegos de carreras de coches que salen al mercado a lo largo de un año, pocos resultan divertidos a la vez que interesantes. En esta línea de creación, Dynamix ha dado a luz uno de sus proyectos más vanguardistas: la carrera de coches definitiva. Se trata de algo tan sencillo como el hecho de tener que ganar unas competiciones que se disputan en circuitos de los más sorprendentes.



Animados por las órdenes de vuestro radio-control, los coches discurrirán a toda velocidad por terrenos abruptos. Situarse en primera posición será un reto, pero no es esfuerzo suficiente para ganar una carrera, ya que en cualquier momento puede venir por detrás un misil buscador y dar al traste con tus esperanzas, o lanzarse sobre tu coche una pitón que, bajo esa perspectiva, parece gigante. El perro de un pequeño jardín se liará a mordiscos con cualquier vehículo que pase cerca, y el ectoplasma de un fantasma caerá como un amasijo baboso para atrapar tu vehículo bajo su gelatina. Si multiplicamos estos elementos por los 15 circuitos que aparecen en el juego, la tarea puede llegar a ser, como mínimo, comprometida.

Sólo con lo que acabamos de exponer sería suficiente, pero si a ello añadimos la endiablada dificultad intrínseca de los trazados de cada circuito, el hecho de que los seis coches distintos con los que puedes competir respondan de forma diferente a tu expectativas, o la circunstancia tan desesperante que se materializa en los diversos iconos que pueden recogerse a lo largo de la carrera –misiles, aceite para hacer derrapar, turbos, etc.–, tendrás el infarto prácticamente asegurado mientras compites. Si quieres complicarte la vida, prueba con otro jugador en el mismo ordenador.

...en la Red

Encontrarás información sobre este juego en la página web de los creadores www.dynamix.com además de algunos elementos extra para ir abriendo boca.

En definitiva, se trata de un sorprendente juego de acción con circuitos prerenderizados. Las 2D se mezclan con elementos tridimensionales para crear un buen efecto de volumen, y los retos que se imponen a lo largo de cada partida te dejarán sin aliento cuando decidas parar... si es que puedes.

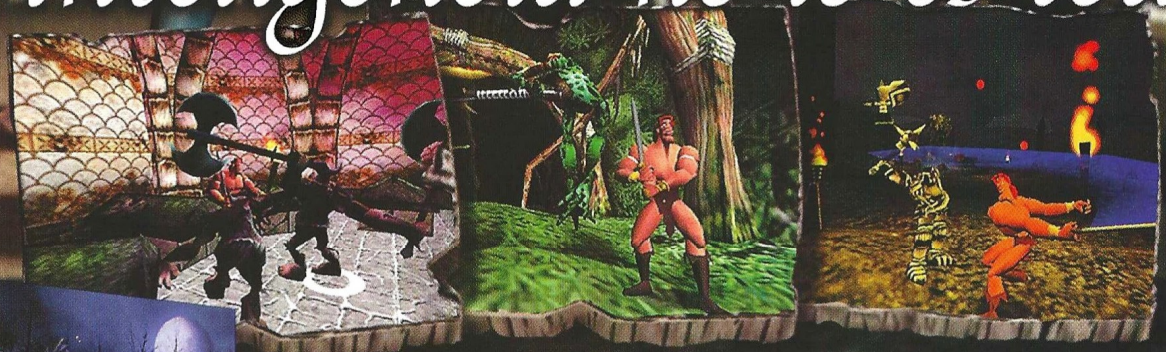
Además, el precio –bastante razonable comparativamente– resulta más que atractivo, por añadidura.

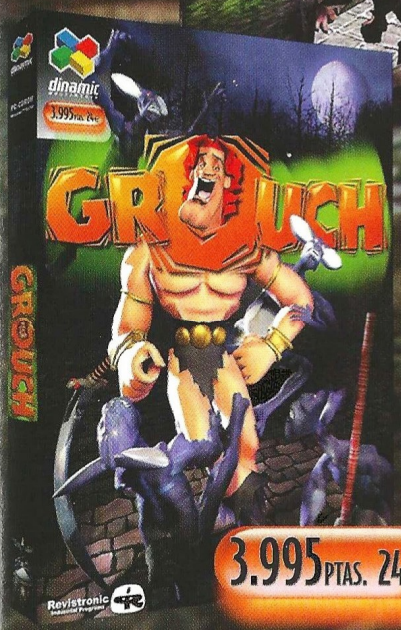
7,5

3D Ultra Mini Rally Deluxe

Pros: Divertido, adictivo y con un alto índice de jugabilidad, entusiasma desde prácticamente el primer momento.
Contras: Los coches resultan demasiado pequeños y a veces apenas se ven en la pantalla.

La inteligencia no lo es todo...





"Si te gusta la diversión que proporciona un juego de acción y plataformas, Grouch es tu juego" *Computer Gaming World*

"La combinación de la acción más trepidante, tecnología de vanguardia y un sentido del humor desbordante, consigue un espectacular resultado" *MicroMania*

GROUCH

A la venta en Quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Revistronic Industrial Programs

Copyright © 2000 Dinamic Multimedia, S.A. / Desarrollado por Revistronic Industrial Programs, S.L. / Todos los derechos reservados.

www.dinamic.com |2000

Por la puerta grande

Rugby 2001

España no es precisamente una potencia mundial en rugby, pero es un deporte apasionante que merecía ya un buen juego para PC.

Ya era hora. Uno de los deportes más inusuales a la hora de jugar en nuestros ordenadores es, sin duda, el rugby, una disciplina deportiva que no es muy popular en nuestro país, pero que en el resto de Europa y buena parte del mundo apasiona a millones de aficionados. Pero EA Sports se ha puesto manos a la obra y nos ofrece Rugby 2001, un simulador puro de uno de los deportes más aguerridos y bravos del mundo.

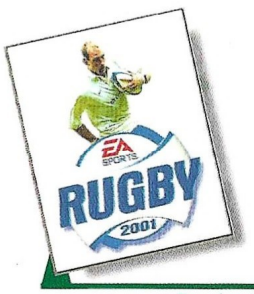
Lo primero y primordial para jugar a este Rugby 2001 es tener ciertos conocimientos de este deporte. Para cualquier aficionado al rugby, las jugadas y estrategias, además de rudimentos básicos y reglas, le serán familiares, pero para aquel que no haya visto nunca un partido o no conozca lo básico, este puede ser un juego árido. Se da por hecho que está principalmente dirigido a los aficionados al rugby, aunque Electronic Arts ha entendido que también puede ser atractivo para los profanos en la materia, y ha incluido un completísimo manual y un tutorial dentro del juego que cubre todas las jugadas ofensivas y defensivas, sin duda, un gran detalle para aquellos que no dominen el tema.

Gráficamente, Rugby 2001 no está a la altura de otros juegos deportivos de EA como Madden Football, FIFA o NBA Live. De hecho, el motor gráfico de este juego tiene toda la pinta de tener al menos un año y pico de vida. De todas maneras, los modelos de los jugadores está muy logrado (cada uno tiene una altura y una complexión diferente), y la forma de moverse de cada uno de ellos es muy natural, por lo que hasta se puede perdonar que el engine sea algo antiguo para los tiempos que corren. Por lo que respecta al sonido, no es nada del otro mundo, pero los efectos sonoros de, por ejemplo, los placajes están muy bien simulados. La música cumple su cometido sin estridencias, y los comentarios durante los partidos, en perfecto inglés británico, tres cuartos de lo mismo. No destaca el sonido, pero no desentona en absoluto.

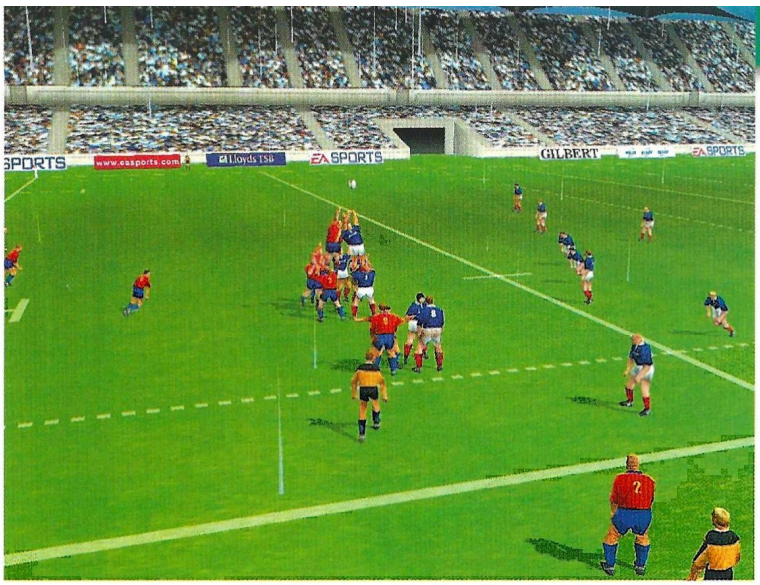
Otra de las cosas a tener en cuenta es la casi necesidad imperiosa de jugar con un gamepad.

Con el teclado es casi imposible, ya que hay muchas teclas de acción y al final es un verdadero jaleo. Hay teclas asignadas para las jugadas de ataque y otras para las defensivas, cosa que se explica muy bien en el manual y en el tutorial, pero es necesaria la práctica antes de lanzarte al campo si no quieres verte arrasado por cualquiera de los equipos disponibles. Pese a que se puede ajustar la dificultad, hay que decir que Rugby 2001 no es un juego fácil, y que necesita ser trillado con detenimiento antes de atreverte a jugar en serio. Los rivales no tienen piedad de tus jugadores, y a la mínima te placan, te roban el balón, y corren como diablos hacía tu línea para ponerse por delante. Así que mejor practicar y no hacer el ridículo.

Los modos de juego son muchos y variados, sin duda, uno de los puntos fuertes del juego. Disponemos de un total de 20 selecciones (España entre ellas, aunque es de las más flojas) para disputar un partido amistoso, o si preferimos, la Rugby World Cup diputada en 1999 (de hecho, este juego estaba previsto para que saliera en ese año, coincidiendo con el Mundial, pero se ha retrasado hasta ahora). También podemos disputar el Torneo Tres Naciones (disputado entre Aus-



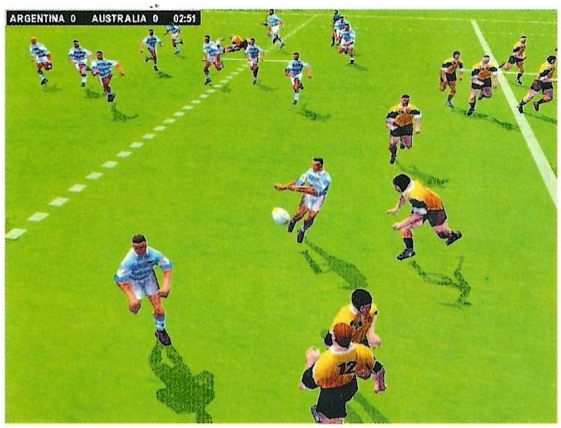
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 250MB de disco duro libres, tarjeta gráfica de 4MB compatible con DirectX7, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón y teclado, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

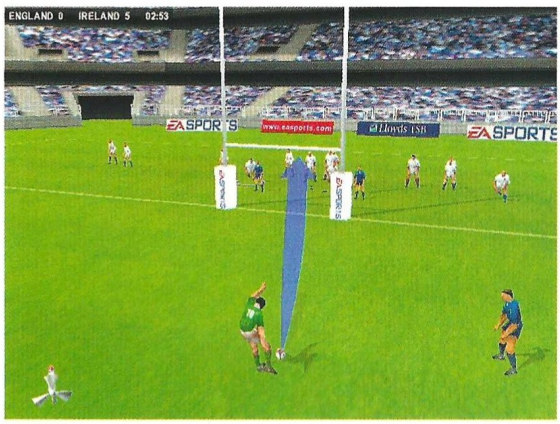


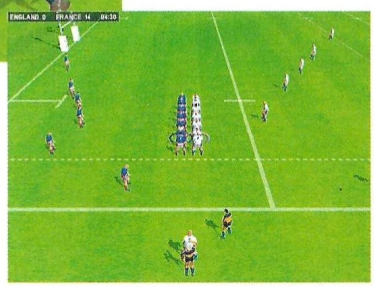
La jugabilidad de este título es tan soberbia que obliga a quitarse el sombrero

tralia, Sudáfrica y Nueva Zelanda), o el Seis Naciones (con las mejores selecciones europeas (Inglaterra, Italia, Escocia, Irlanda, Francia y Gales). Podemos también escoger la Copa Bledisloe, al mejor de tres partidos entre las selecciones de Nueva Zelanda y Australia, o la Copa de Calcuta, que disputan ingleses y escoceses. Un lujo de menú.

Los jugadores son reales, es decir, el juego cuenta con licencias oficiales, por lo que podemos disfrutar del neo-zelandés Lomu, un tren con piernas que incluso en el juego impone su fuerza bruta y es casi imposible de parar (literalmente imposible, por lo menos cada vez que decidía pasar por encima de toda la defensa inglesa en varios partidos que disputamos).







Pero también hay cosas malas, la principal es que no disponemos de opciones multijugador, de ningún tipo, ni Internet, ni en red ni nada de nada. Tampoco está traducido, cosa que hubiera sido un detalle al tratarse de un deporte poco conocido en nuestro país y por tanto, hay veces que te supera y no se entiende ni papa de lo que te hablan.

Pero la jugabilidad de este título es tan soberbia que obliga a quitarse el sombrero, hacer una reverencia y ponerte a jugar sin parar durante horas. Pocas veces hemos disfrutado tanto corriendo con un balón en las manos mientras tipos tan grandes como coches nos persiguen con ganas de mordernos la yugular. Y pocas veces hemos empujado tanto un gamepad para conseguir vencer en una melé, robar el balón a los rivales y conseguir anotar en el último segundo de un emocionante partido.

En definitiva, este es un juego que merece mucho la pena, especialmente para los aficionados al rugby. Seguro que la versión del 2002 será mejor, y que se pulirán ciertos puntos flojos, pero para ser el primer juego de rugby de EA Sports, es una más que notable aportación del género.

...en la Red

La web oficial de este juego de EA Sports es www.easportsrugby.com. Un sitio muy completo, aunque desafortunadamente está en inglés.

8,7

Rugby 2001

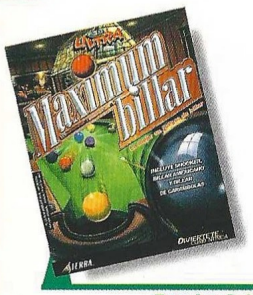
Pros: El tutorial es completo y cubre todos los aspectos de juego necesarios. Su jugabilidad es altísima.

Contras: Está en inglés. El motor gráfico parece desfasado. No dispone de modos multijugador.

Bueno, bonito, barato y variado

3D Ultra Maximum Billar

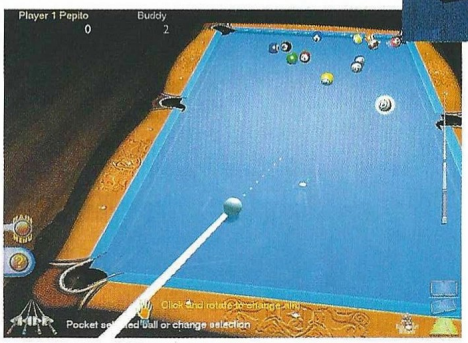
Tal vez este no sea el mejor simulador de billar publicado hasta el momento, pero si uno de los más divertidos y originales que hemos visto nunca.

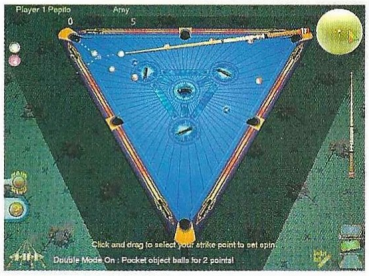


Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 12x, 125Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Dynamix/Sierra
Distribuidor: Havas

Enmarcado en la serie 3D Ultra, dentro de la cual como muchos recordaréis Sierra ha publicado fundamentalmente "pinballs", aparece un nuevo y atractivo juego para que los aficionados al billar que no posean un tapete en casa pueden poner a prueba sus habilidades en la pantalla de su ordenador.

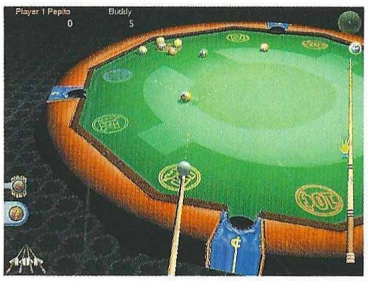
Se trata de un juego sencillo e intuitivo, casi con una filosofía más de arcade que de simulador, en el sentido que, lejos de lo viscerbado, este título apuesta por la diversión sin grandes complicaciones.

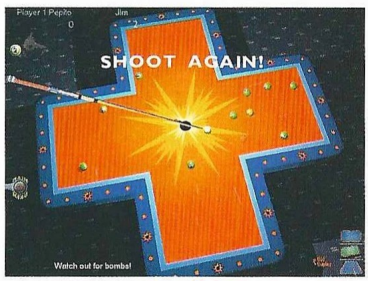




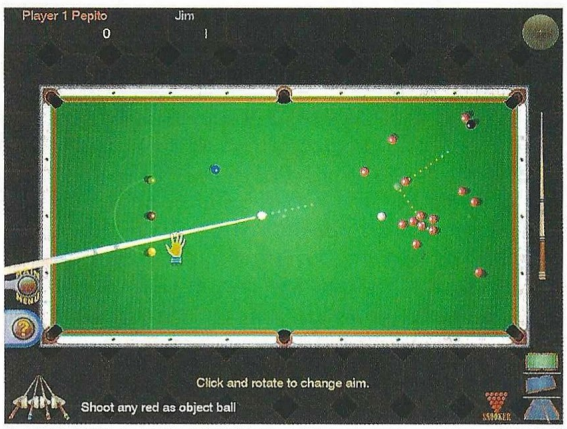
Lo primero que llama la atención sobre Maximum Billar es que nos ofrece la respetable cifra de doce modalidades de juego diferentes, siendo siete de ellas convencionales (billar americano, francés, snooker...) y otras cinco inventadas para la ocasión –y ciertamente sorprendentes–; sus nombres lo dicen todo: bola cohete, bola camaleón, poker...

El interfaz del juego es un prodigio de sencillez, e incluso sin necesidad de leerse el manual cualquier usuario mínimamente experimentado podrá manejar el juego sin dificultad desde la primera partida. Por desgracia el sistema de cámaras no es tan eficaz, y sólo se nos permiten tres vistas –más dos a las que el manual se refiere como "ocultas" (¿)– diferentes del tapete, sin que ninguna de ellas se pueda girar libremente en cualquier ángulo.





Resaltar por último que bien en el mismo ordenador o haciendo uso de Internet, todas las variedades de billar pueden ser disputadas por varios jugadores (de 2 a 4 normalmente), lo que aumenta aún más el potencial y atractivo de este pequeño gran juego.



7,7

3D Ultra Maximum Billar

Pros: Variedad en los escenarios y en los modos de juego. Buenos gráficos y sencillo interfaz. Precio razonable.
Contras: El sistema de cámaras no es todo lo versátil que cabría esperar, y algunas veces al forzarlo el juego te devuelve al sistema operativo.

...en la Red

Si eres aficionado al billar te recomendamos que no dejes de echarle un vistazo a la siguiente dirección: www.billarnet.com

Más de 200 juegos, para jugar directamente desde el CD-Rom, sin necesidad de instalar ningún fichero en el disco duro.
Disponible en Grandes Almacenes, quioscos y tiendas de Informática.
el CD·ROM de los juegos®
Menú interactivo clasificado por temas :
Acción, aventuras, breakout, combate, comecocos, habilidad, infantiles, juegos de mesa, naves y espacio, pinball, plataformas, simuladores, tetris, top-ten.
MAX 2
NEWSOFT
www.newsoft.es
PC CD
No pierdas tiempo en instalar, solo juega.
Atención al cliente: telf: 902 414 414 webmaster@newsoft.es
copyright© 2000 NEWSOFT

Hijo menor de un dios

Primera División Stars 2001

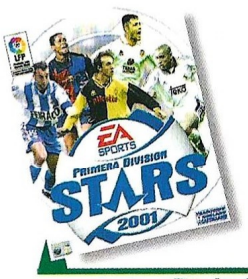
Electronic Arts se lanza a competir de lleno –y en su mismo terreno– con uno de los grandes "tótems" del género de los juegos deportivos: el inagotable PC Fútbol de Dinamic. La empresa no era sencilla, y el resultado no demasiado satisfactorio.

Lo primero que hay que dejar claro sobre este juego de Electronic Arts es que es un producto menor claramente enfocado a un determinado grupo de usuarios, aquellos poco exigentes con muchos detalles que tan sólo quieran tener un juego de fútbol a buen precio y en ciertos aspectos, bueno y bonito. Primera División Stars 2001 usa un motor gráfico que nos recuerda a su hermano mayor de la saga FIFA, pero que a la hora de la verdad no le llega ni a la altura de los talones al mejor simulador de fútbol disponible en el mercado hoy en día. Debido a su precio, y su forma de venta en quioscos, parece que viene a competir con el líder del sector, el famoso PC Fútbol, ya que además mezcla algo de manager con el simulador, pero mucho nos tememos que no pasará de sparring para el programa de Dinamic, y tan sólo contará con la ventaja de los dos meses de diferencia que quedan para que se ponga a la venta la versión 2001 de PC Fútbol.

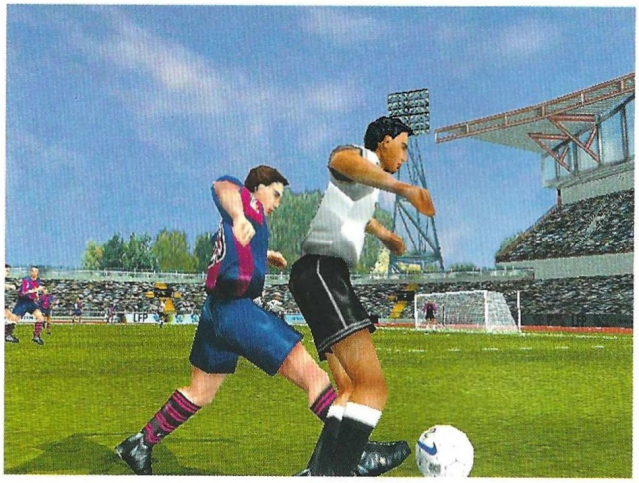
Para empezar, se nos recibe con una excelente presentación, con unas impresionantes imágenes de la pasada temporada en la Liga de las Estrellas. El montaje de las imágenes, como suele suceder en la mayoría de juego deportivos producidos por Electronic Arts, es sobresaliente, pero la banda sonora, en este caso, es de producción nacional. Se ha tratado de imitar el éxito de los últimos juegos FIFA, con canciones de Robbie Williams y otros que encajaban como anillo al dedo a los juegos, pero en este caso, la elección de la banda sonora no pega demasiado con la temática del juego, es decir, el fútbol. Los grupos que aquí se pueden escuchar son Dikers, Seguridad Social, Mikel Erentxun y Los Lunes que Quedan (estos últimos nos cantan sobre una cisterna y otras cosas muy futbolísticas, que pena). Y es de destacar este aspecto de la música porque se repite sin parar y a todo volumen, y la verdad, no queda demasiado bien en un juego que necesita otra ambientación musical, y nada de pop pastelón para adolescentes locuelos –si bien sobre gustos, como se suele decir, no hay nada escrito–.

El juego en sí promete más de lo que realmente da. Aunque gráficamente está bastante logrado, no se ha realizado un trabajo especial en el tratamiento de los jugadores, y sólo en caso especiales en jugadores como Roberto Carlos o Iván Campo se pueden diferenciar del resto, que por cierto, no tienen ningún parecido con los reales. Por poner ejemplos, Raúl es medio calvo, lo mismo que Morientes, y el resto tres cuartos de lo mismo. Nada parecido al modelado que se puede ver en PC Fútbol; aquí todos parecen iguales. El motor gráfico es bueno, parecido al de FIFA, aunque es evidente que el de este juego es inferior al de su hermano mayor. No hay más que ver los estadios, que aunque simulan los de verdad (con errores, pues el Nou Camp aquí está techado y Mestalla parece el campo de un equipo de Segunda B), no tienen nada de especial, e incluso se muestran varios problemas de popping, sobre todo en las repeticiones de los goles. Tampoco el movimiento de los jugadores es muy realista. En muchas ocasiones podemos ver a un delantero andando en el área y rematando ante un inerte portero que sólo mira el balón entrando en su meta, cuando lo normal es que hubiera más movimiento en dicha acción.

El juego (la simulación en sí) ni siquiera es fluido. Es casi imposible ver una jugada trenzada, es decir, lo más común es que los defensas siempre roben el balón al primer pase del contrario, y no hay ningún tipo de jugadas preparadas o estrategias, todo se li-



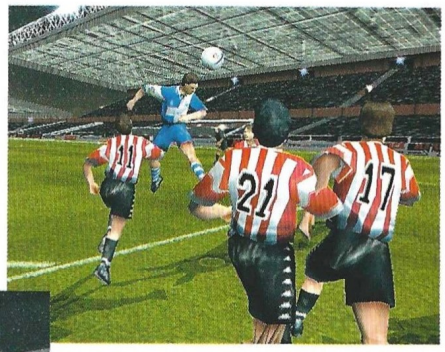
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 233, 32 MB de RAM, 250MB de disco duro libres, Windows 95/98, tarjeta gráfica de 4MB compatible con DirectX7, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón y teclado,
Nº de jugadores: De1 a 20
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

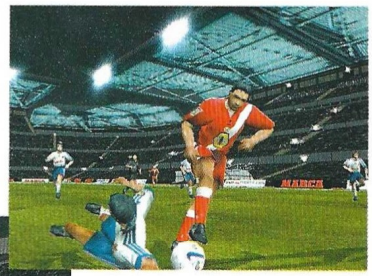


Se nos recibe con una excelente presentación, con unas impresionantes imágenes de la pasada temporada en la Liga de las Estrellas

mita a un galimatías de pases fallidos y defensas inexpugnables, que restan mucho realismo al resultado final. Tampoco ayudan el entorno de los partidos. Se nota de lejos que este juego es una mera 'traducción' de otro que con seguridad ha sido producido para el mercado inglés, ya que, por poner un ejemplo, ni siquiera se han simulado los cánticos de las diferentes aficiones españolas. Las estadísticas de los jugadores tampoco se ajustan a la realidad: Morientes, según el juego, mide 1,74, cuando en realidad cuenta con 10 centímetros más, y como él , casi todos los jugadores. Ni siquiera se han preocupado mucho en ajustar las valoraciones cualitativas de los futbolistas, ya que quitando a los jugadores más conocidos de la Liga de las Estrellas, como Rivaldo, Figo o Raúl, el resto difieren mucho de la realidad, y parece que se les ha valorado sin conocerlos en absoluto. Los comentarios durante los partidos son repetitivos y casi nunca se ajustan a lo que está sucediendo sobre el césped, y es una pena pensando que se usan las voces de Maldini y Javier la Laguna, dos grandes profesionales del periodismo deportivo.

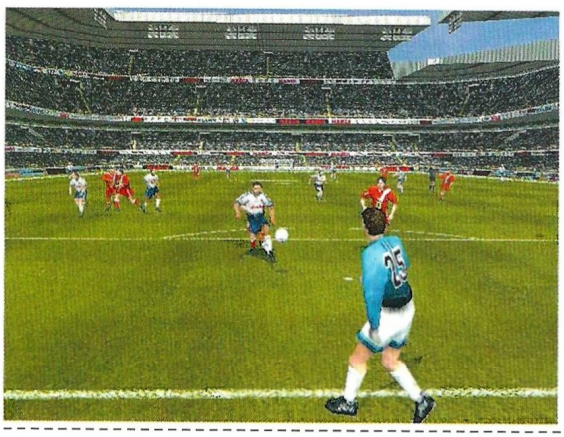
En definitiva, y visto los visto, es difícil encontrar algún aspecto realmente sobresaliente en este juego. Quizás sólo lo salve su precio y el hecho de que su parecido con el excelente FIFA de EA Sports pueda hacer pensar a los usuarios que aquí van a encontrar algo parecido.





...en la Red

EA ha preparado una web especial para este juego, a la que puede accederse desde http://stars.ea.com/



5,5

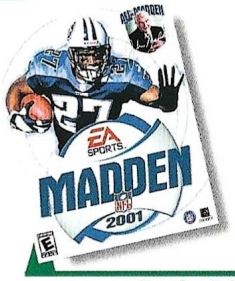
Primera División Stars 2001

Pros: Su precio. Gráficamente no está mal del todo.
Contras: Es muy flojo es general. El realismo en los jugadores es mera coincidencia.

Jugabilidad al poder

Madden NFL 2001

A la hora de querer ser Joe Montana o Marshall Faulk, dos de las estrellas del pasado y el presente de la NFL, hay dos posibilidades: ponerte el casco y dejar que te machaquen los huesos unos tipos gigantescos como excavadoras o jugar a Madden NFL 2001.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium II 266Mhz, 32Mb de RAM, SVGA, Windows 95/98, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

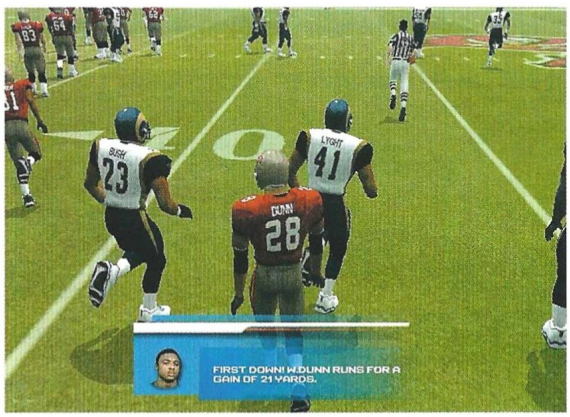
Sin duda, este tipo de juegos cuentan a priori con un gran inconveniente para los posibles usuarios, y es que si ya se ha comprado la versión 2000 anteriormente, muchas veces surgen dudas sobre si merece realmente la pena volver a comprar la nueva entrega que, posiblemente, no ofrezca muchas diferencias con respecto a su antecesor. Las sagas deportivas de EA Sports (NBA Live, NHL, Madden, etc) suelen ofrecer las suficientes novedades como para que el comprador desembolse su dinero una vez más para comprar lo último de cada una de las series, y en el caso de Madden NFL 2001 vuelve a cumplirse este hecho.

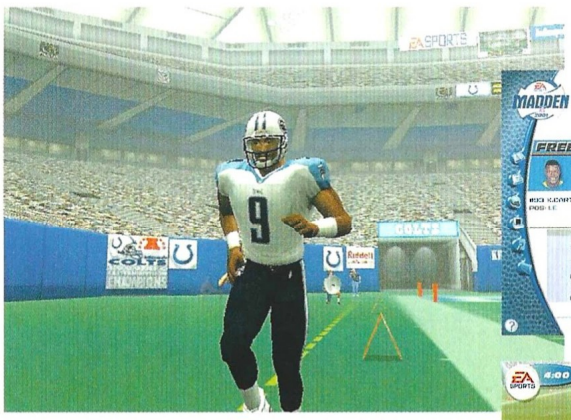
Uno de los puntos mejorables de versiones anteriores, viendo el nivel que se alcanza hoy en día, era el gráfico. Pues bien, en Madden 2001 se han conseguido gráficos más detallados, en especial en los jugadores y estadios, algo parecido a lo que sucediera en NBA Live 2000. Cada jugador tiene unas características físicas determinadas, y ahora, por ejemplo, es mucho más fácil reconocer y diferenciar a un linebacker de un lineman (estos últimos tienen unas más que considerables y graciosas barrigas). Por supuesto, todo esto sucederá si disponemos de un potente equipo, pues este juego necesita una buena máquina para funcionar en condiciones.

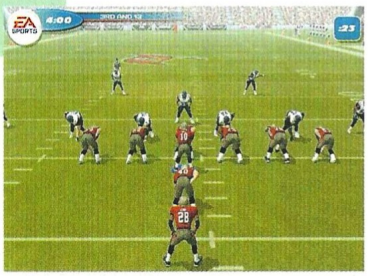
Una de las cosas que no ha cambiado en este juego, por suerte, es la altísima jugabilidad, marca de la casa. Cualquiera que haya jugado antes a un Madden reconocerá rápidamente todos los mecanismos de juego, e incluso los profanos en la materia podrán coger pronto el tono gracias a la modalidad de entrenamiento, clara y de aprendizaje rápido. Con una hora de entrenamiento (que menos) se dominan las jugadas pese a su aparente dificultad. Y con poco más, cualquiera puede ponerse en las manos de su quaterback y lanzar un Hail Mary para conseguir la jugada del siglo.

Uno de los problemas que hemos podido observar al jugar este programa es que los jugadores que se dedican a recibir la pelota tienen cierta tendencia a perderla cuando están solos, mientras que cuando se hallan rodeados por bestias de 300 kilos, se muestran como héroes que casi siempre, agarran el balón en situaciones límite. Y otro problema, este quizás más frustrante: cualquiera que haya visto un partido de fútbol americano habrá observado que la mayoría de las veces, las jugadas ofensivas se desarrollan con el running back, el jugador más escurridizo del equipo que es capaz de atravesar defensas muy bien armadas. En Madden 2001 es muy complicado jugar con este jugador, y la mayoría de las veces es preferible lanzar la pelota a los wide receivers y cruzar los dedos.

En definitiva, Madden NFL 2001 es un buen juego. No es perfecto, pero si muy divertido y recomendable para cualquier aficionado a uno de los deportes más apasionantes y espectaculares del mundo.







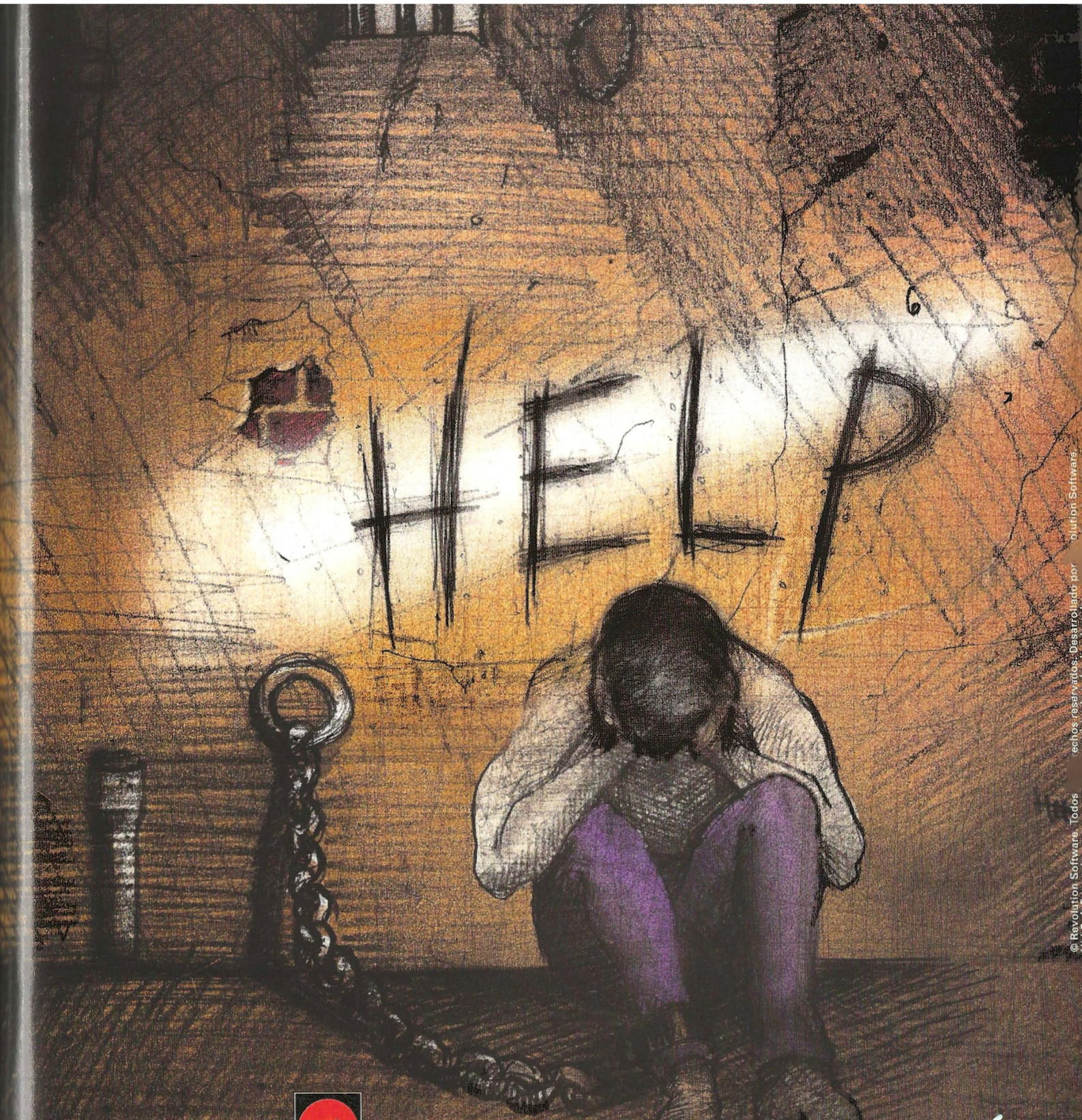
8,1

Madden NFL 2001

Pros: Gráficos muy mejorados. Jugabilidad por las nubes.
Contras: Está en inglés (aunque el manual es completo y en castellano). Problemas a la hora de atacar. Necesita un equipo potente para funcionar al cien por cien.

...en la Red

Electronic Arts dedica una página muy completa a su juego de fútbol americano en http://easports.ea.com Muchas pantallas, videos e incluso sonidos de este juego de EA.



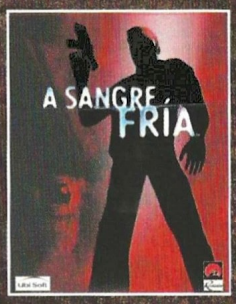
Ubi Soft

Revolution

A SANGRE FRÍA

Próximamente en PC CD ROM

Me llamo John Cord, soy agente de los servicios secretos británicos, destinado en Volgia.
Esto es todo lo que recuerdo de mí, pero, cuáles son: ¿Las circunstancias de mi arresto?
¿El objetivo de mi misión? ¿Los motivos de mi fracaso? ¿Quién me ha traicionado?
Hay muchos misterios sin solución , no he encontrado respuestas y, pese a mis esfuerzos
y mi trabajo hay algo que no está nada claro.
Creo que estoy empezando a averiguarlo... No debo rendirme, ¡Ayúdame!



© Revolution Software. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Revolution Software

Al filo de lo imposible

Superbike 2001

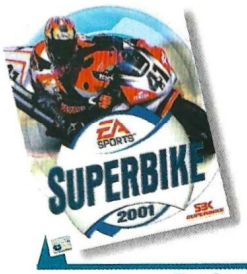
Superar uno de los mejores simuladores de motos, si no el mejor, realizando simplemente unos cuantos cambios es algo que no esperábamos, y menos aún en un periodo de tiempo tan corto. EA Sports lo ha conseguido por segunda vez con uno de sus títulos estrella. El realismo llama a tu puerta, una vez más

Viendo lo visto, ¿cómo será la próxima edición de Superbike? Ciertamente nos esperamos cualquier cosa, aunque hoy por hoy sea muy difícil imaginar un juego que supere al que nos ocupa. De todos modos, eso fue lo mismo que ya nos sucedió allá por el mes de abril, número en el que analizamos la pasada edición de tan maravilloso juego de EA Sports.

Al contrario de lo que suele suceder con la mayoría de los juegos, sobre todo aquellos que cuentan con varias continuaciones, Superbike ha ido de menos a más, siempre por delante de sus más directos rivales. Tan sólo GP 500, de Microprose, consiguió hacerle sombra en su día, aunque es un juego que ya no tiene demasiado que decir, sobre todo por el tiempo transcurrido y por los avances realizados por la plana mayor de EA Sports.

Superbike 2001 es un juego destinado a todo tipo de usuarios pero, principalmente, a aquellos que no posean la versión del 2000, ya que a pesar de contar con algunas novedades, es un juego muy similar a su antecesor, aunque, por otro lado, las novedades que aporta pueden ser más que suficientes para los fanáticos del motor. Los cambios son palpables para aquellos jugadores que disfruten de los detalles por pequeños que sean, aunque en nuestra opinión se han mejorado algunos aspectos primordiales, que sin lugar a dudas atañen a la jugabilidad general.

Lo que está claro y lejos de cualquier tipo de dudas, es que Superbike 2001 hará las delicias de todos aquellos que lo jueguen y que disfruten de los simuladores bien realizados y que sean, ante todo, reales.

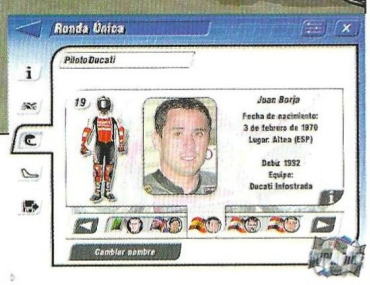


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, SVGA 4 MB, 400MB de disco duro, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Rizando el rizo

No es posible encontrar un modo mejor de calificar el trabajo realizado por EA Sports, quienes han exprimido al máximo sus posibilidades para ofrecer al usuario un juego completo, divertido y asombroso en todos sus aspectos. Como es lógico, en el corto periodo de tiempo transcurrido desde que la pasada edición apareciese, las novedades no han podido ser todas las que nos hubiese gustado encontrar, pero las que hay merecen ser mencionadas y evaluadas como tales.

Para empezar, y aguzando la vista, comprobaremos que el apartado gráfico ha sufrido algunos cambios, sobre todo en lo referente a la calidad de las texturas. Los circuitos y los arcenes de éstos cuentan ahora con unas texturas mucho más detalladas, en las que es posible apreciar una rugosidad mucho más pronunciada, dando al jugador, sobre todo en la perspectiva en primera persona, una mayor sensación de volumen. Las sombras inciden sobre la calzada de un modo mucho más fidedigno, sobre todo si activamos la opción "Fotorealismo", una de las mejores de cuantas se pueden encontrar en juego de conducción alguno.

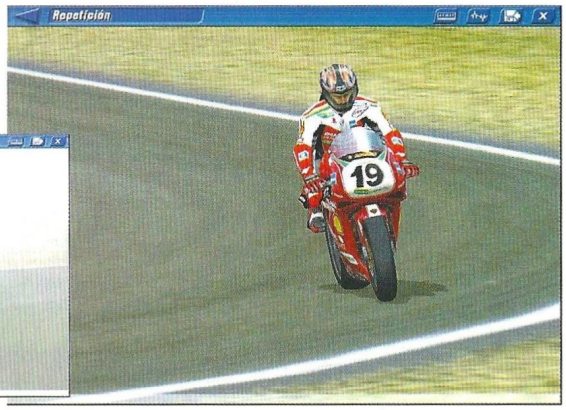


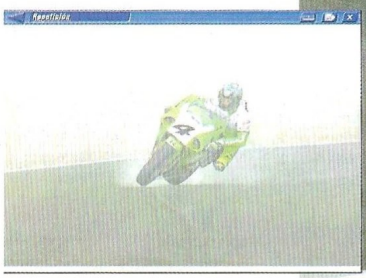
En lo referente al control de las motocicletas, tanto los que busquen simulación pura como

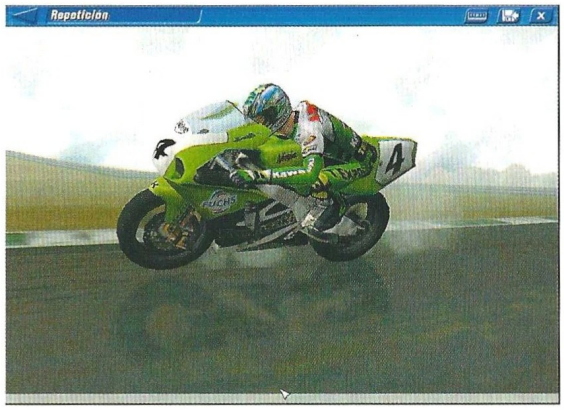
aquellos que sólo quieran pasar un buen rato, verán colmadas sus expectativas lúdicas sobradamente, ya que el juego ha sido equilibrado en todos los aspectos. El modo simulación es, como viene siendo habitual, sólo para los más atrevidos y experimentados, en el que podremos configurar la moto a nuestro antojo. Llegar a controlar nuestra máquina en este modo de juego puede resultar algo muy complicado, pero sin duda alguna será con el modo que más disfrutemos una vez que hayamos aprendido cómo tomar las curvas de un modo correcto y por dónde es más fácilmente, por lo que no será conveniente dar el gas al máximo, sin pensar en las consecuencias.

sencillo intentar adelantar a nuestros correosos rivales.

El modo Arcade está destinado para cualquier tipo de jugador y, si bien es más sencillo llegar a controlarlo que el modo Simulación, nos dará algunos problemas, sobre todo porque ahora la moto reacciona de un modo más real. Por ejemplo, a la salida de una curva, la moto "culeará" más







Como decimos, el modo Arcade es muy divertido e ideal para iniciarse en este tipo de juegos, pero sigue contando con un fallo evidente; es demasiado fácil de superar. Ante ésta situación, siempre podemos optar por no recurrir a las ayudas que se nos ofrecen, como la trazada de la línea de carrera, el freno semiautomático y algunas cosas más. De todos modos, es posible acabar un campeonato completo en sólo una tarde de juego.

A todo esto, hay que añadir la presencia de tres nuevos circuitos, uno en Alemania, otro en Italia y otro en Valencia. La reproducción de todos ellos es exacta a los reales, por lo que todo aquel que sea aficionado a este fabuloso deporte no tendrá problemas para reconocerlos.

Para terminar, hay un aspecto negativo que creemos que hay que mencionar para que, en la medida de lo posible, sea evitado en un futuro. El juego está traducido y doblado al castellano, algo que es muy de agradecer. Sin embargo, la persona encargada de dar vida a las locuciones de las carreras es, cuando menos, bastante incordiante, quitando toda la gracia y la tensión a las carreras. Además de todo eso, para la poca representación española que hay en el mundo de las superbikes, éste individuo insiste en llamar a Juan Borja, un piloto sensacional en la disciplina, Juan "Borgia", algo que no entendemos muy bien, ya que el juego, una vez está terminado, debe ser sometido a un proceso de testeo para encontrar posibles "bugs" de programación o traducción.

Por lo demás, Superbike 2001 es altamente recomendable para todo el mundo, sobre todo para los que no dispongan de la pasada edición.

...en la Red

En la página web de Electronic Arts www.espana.ea.com encontrarás toda la información adicional que necesites de Superbike 2001.

9,6

Superbike 2001

Pros: Inmejorable control y apartado gráfico, a pesar de ser muy parecido a su antecesor. Nuevos circuitos y un control más real de las motocicletas.

Contras: Poco afortunado doblaje al castellano. Casi es mejor desconectarlo en el menú de opciones. Podía incorporar alguna novedad más.

Motor maestro

V-Rally 2 Expert Edition

No tenemos muy buenos recuerdos de la primera entrega que apreció para PC de V-Rally. A pesar del éxito que cosechó en PlayStation, sistema que lo vio nacer, no llegó a cuajar entre los curtidos usuarios de PC. Ahora, con ésta continuación, tiene la ocasión de redimirse.

V-Rally es el típico juego que genera, desde que se anuncia su lanzamiento, una gran expectación, ya sea por las opciones que promete o por, como es el caso, el éxito cosechado en otros sistemas de entretenimiento. PlayStation, la plataforma doméstica que diera vida a uno de los más ambiciosos juegos de rallys, también albergo, hace ya un tiempo, una segunda parte. Esa secuela era muy similar en lo que a opciones se refiere a la que tenemos ahora entre manos, y si bien fue un buen juego, no se sacó de él todo el partido que se esperaba.

Además, ya no era únicamente V-Rally el juego que se podía encontrar en las estanterías de los comercios; se le habían sumado juegos del calibre de Colin McRae Rally. De este modo fue como dejó de acaparar toda la atención, a pesar de contar con cientos de seguidores.

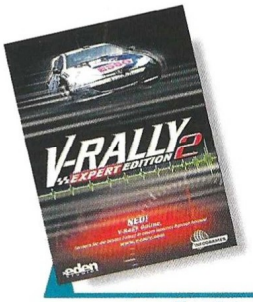
Lo que sucede en PC es ligeramente distinto, ya que la primera parte de ésta conocida serie dejó indiferente a prensa y público a partes iguales, sin que nadie quedara satisfecho con el resultado. Sin embargo, los tiempos cambian, y con ellos los juegos. Gracias a las nuevas tecnologías, los usuarios de PC salimos beneficiados en todos los aspectos, y posiblemente, en este caso, debemos agradecer a Dreamcast algunos de los últimos juegos que están llegando, como por ejemplo éste V-Rally 2 Expert Edition.

Los tiempos en los que se llevaba a cabo una conversión de PlayStation a PC han pasado a mejor vida. Y menos mal, porque es descabellado pasar un juego de un sistema técnicamente inferior a uno superior. Dreamcast es superior al PC –al menos a los que tenemos hoy día–, de modo que los juegos son absolutamente brillantes. En el PC se pueden hacer juegos similares a los que hay en Dreamcast, como es el caso de V-Rally 2 Expert Edition, que hará las delicias de los aficionados a los rallys.

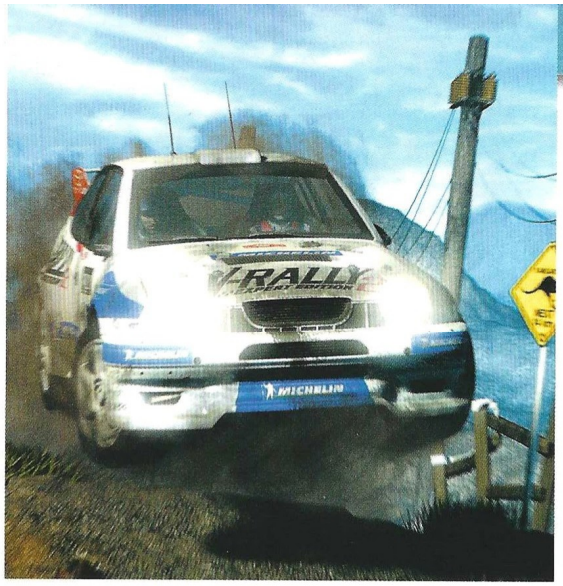
Prodigio de la técnica

Sin lugar a dudas, lo más llamativo en V-Rally 2 es el apartado gráfico en general, que no tiene nada que envidiar al visto en Dreamcast. El modelado de los circuitos y de los vehículos es realmente asombroso, dejando en evidencia a la gran mayoría de los juegos aparecidos hasta la fecha.

Dispondremos de un total de 17 vehículos oficiales del campeonato del mundo '99, a los que hay que sumar 10 reliquias clásicas, que iremos consiguiendo a medida que superemos circuitos y campeonatos. Los coches han sido confeccionados con un número de polígonos muy superior al del primer V-Rally; ahora cuentan con hasta 2.200 polígonos. A esto hay que añadirle la representación de reflejos en lunas y carrocería, lo que da un aspecto más real al conjunto. En lo referente a los vehículos, también se ha mejorado el



Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 400MB de disco duro, Ratón, SVGA 4 MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Eden Studios
Distribuidor: Infogrames



Los coches han sido diseñados con un número de poligonos muy superior al del primer V-Rally

control de éstos, siendo más sencillo tomar las curvas o controlarlos tras un salto; ya no "vuelan" con tanta facilidad.

El número de circuitos asciende a 80, dispersos a lo largo de 12 países diferentes, entre los que podemos encontrar Francia, Inglaterra y España, todos ellos fielmente representados y plagados de detalles típicos de cada país. Por supuesto, algunos de los circuitos estarán nevados, embarrados o helados, complicando la conducción en todos los sentidos.

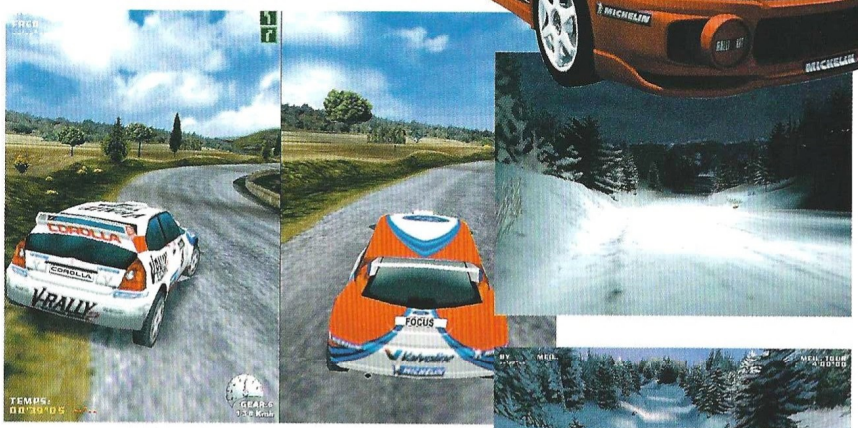
V-Rally 2 Expert Edition cuenta con varios modos de juego, algo de lo que tampoco disponía la primera parte. Ahora, además de jugar en el modo Arcade compitiendo de manera simultánea contra otros coches, podremos jugar un campeonato completo, en el que el tiempo será el protagonista.

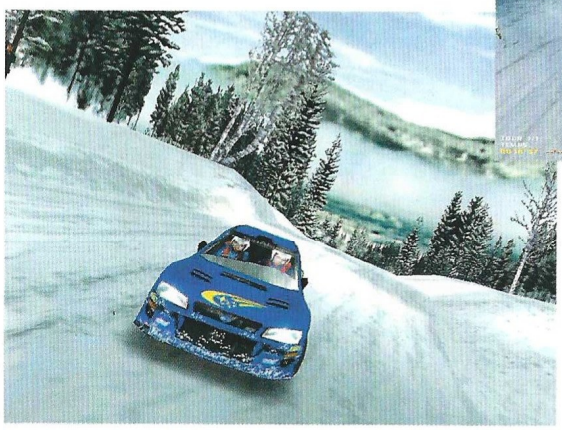
El Editor de Circuitos hará las delicias de los jugadores, ya que podrán crear tramos con una facilidad pasmosa una vez hayan superado todos los disponibles.

También se pueden encontrar muchos detalles nuevos, por pequeños que sean. Ahora es posible contemplar, sobre todo en las repeticiones, al piloto y al copiloto, atentos en todo momento a lo que sucede. La carrocería de los vehículos se ensucia y se daña, y en muchas ocasiones, algunos elementos como los parachoques y los faros caerán en la calzada. Si durante el transcurso de una prueba el coche resulta dañado, cuando llegue el descanso tendremos la ocasión de repararlo, aunque no en toda su totalidad. Las averías influirán de un modo directo en el rendimiento del vehículo.

Afortunadamente, V-Rally 2 no tiene demasiados fallos, salvo el ya habitual "clipping" en los escenarios y una iluminación muy tenue en las etapas nocturnas, lo que las convierte en algo prácticamente imposible de superar, al menos logrando un buen puesto. El coche, en las curvas excesivamente cerradas, tiende a "culear" demasiado, llegando en ocasiones a ir en contrasentido.

Por lo demás, V-Rally 2 Expert Edition es un juego que no defraudará a nadie, a menos que el rally no sea vuestro fuerte.





...en la Red

Para conseguir información adicional de la nueva entrega de V-Rally, puedes visitar la siguiente dirección: www.v-rally.com

8,3

V-Rally 2 Expert Edition

Pros: La cantidad de vehículos y circuitos aseguran juego para mucho tiempo. El apartado gráfico es, en líneas generales, sublime.

Contras: Las fases nocturnas son muy complicadas, debido a la poca iluminación que hay. El "clipping", sin ser excesivo, se nota demasiado, sobre todo en las rectas.

Como la vida misma

Screamer 4x4

Los aficionados al mundo del motor y más en concreto a las 4x4 están de enhorabuena. Si buscas un juego que sea, ante todo, realista, puedes ver tus ansias colmadas con Screamer 4x4.

Precio: 6.490
Requerimientos: Pentium II 233, 32MB de RAM, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, 500MB de Disco Duro, Aceleradora 3D, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Clevers Team
Distribuidor: Virgin

Montar en un poderoso vehículo con tracción a las cuatro ruedas es una experiencia absolutamente fascinante, sobre todo si el vehículo se halla en su "hábitat", es decir, en plena naturaleza. Las posibilidades de una máquina de estas características son impresionantes, ya que, entre otras cosas, son capaces de soportar las situaciones más inestables en los terrenos más hostiles.

El grupo programador Clevers Team, creado hace muy poco tiempo, nos ofrece todo eso condensado en un juego que hará las delicias de los amantes de la simulación pura, ya que eso es, ni más ni menos, lo que ofrece este Screamer 4X4. Hay que dejar claro antes de continuar, que éste juego puede no llamar la atención de todos los jugadores, puesto que se trata de un título extremadamente complicado de dominar.

Real 100%

Screamer 4x4 es el primer juego de ésta joven compañía, pero en él ya se puede apreciar de lo que pueden ser capaces en juegos venideros. En un principio, el nombre del juego iba a ser Pathfinder Trophy, del que muchos habréis oído hablar. El juego nos ofrece un impresionante número de vehículos, entre los que se encuentra el mítico Land Rover. La mayoría de los coches son similares al mencionado, pero también es posible encontrar otros de mayores dimensiones, como camiones o "Big Foots".

El apartado gráfico de Screamer 4x4 es más que notable, sobre todo teniendo en cuenta las dimensiones de todas las localizaciones, en las que es posible perderse si no se hace uso de la brújula. Como viene siendo habitual, éste juego cuenta con un modo destinado para jugadores inexpertos o para aquellos que simplemente no quieran complicaciones, aunque sigue resultando demasiado difícil.

Con lo que realmente disfrutarán los fanáticos del motor es con la posibilidad de preparar el coche a su antojo, teniendo siempre en cuenta factores clave, como por ejemplo la vegetación del terreno o lo pronunciado del mismo.

Otro detalle a tener muy en cuenta es el hecho de que, además de poder controlar el coche mediante cambio automático puede efectuarse de un modo manual, pero no del modo al que estamos acostumbrados. Aquí tendremos la posibilidad de, antes de cambiar de marcha, pisar el embrague, siendo posible disfrutar de una sensación extremadamente real.

Como ya hemos dejado claro, Screamer 4x4 es un juego que sin duda alguna encantará a los amantes del motor, pero es muy posible que defraude al resto, sobre todo a aquellos que sólo buscan un juego rápido y sin complicaciones.

...en la Red

En la página web de los creadores del juego (Clevers Team) encontrarás más información: www.clevers.com

7,1

Screamer 4x4

Pros: Ofrece una de las simulaciones más realistas que se pueden encontrar hoy por hoy. Permite utilizar el embrague antes de cambiar de marcha.

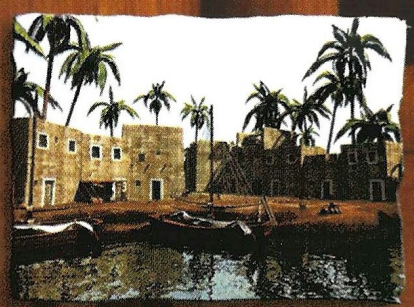
Contras: Es un juego únicamente destinado para los que conozcan el mundo de los 4x4, ya que no es una disciplina muy conocida por estos lares. Es muy difícil.

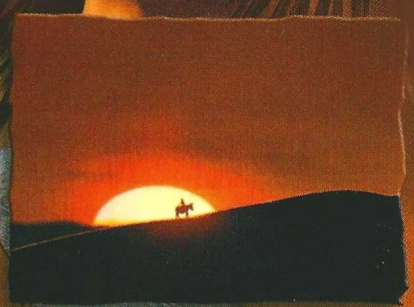
El primer episodio no era nada comparado con lo que ahora te espera

EGIPTO II

LA PROFECÍA DE HELIÓPOLIS

Una extraña epidemia está a punto de asolar la ciudad...
¿Qué oscura traición se encuentra detrás de ella?





© 2000 Cryo / Réunion des Musées Nationaux. All Rights Reserved

Friendware
www.friendware-europe.com

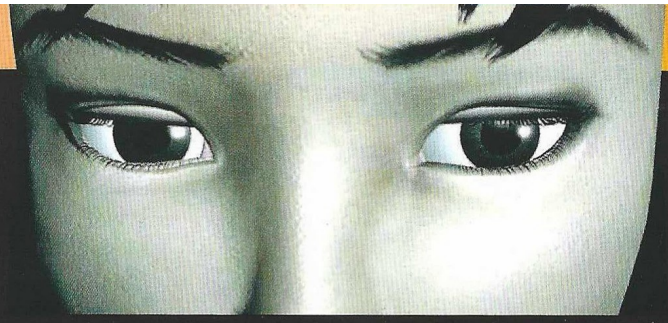
HISTORICAL ADVENTURES

Textos y voces CASTELLANO

Réunion des Musées Nationaux

cryo

Cuando el agente secreto del MI6 británico John Cord llegó a Volgia, estaba dispuesto a enfrentarse en solitario a una de las misiones más peligrosas y audaces de su carrera. Pero a medida que se internaba en la base del déspota Nagarov, donde se prepara una potente arma basada en una sustancia denominada TriNepheline, Cord va descubriendo sorpresas que no esperaba: primero, que no está tan solo en su misión, y segundo, que algo extraño ocurrió en su pasado y está comenzando a recordarlo. En esta guía de juego encontrarás todas las respuestas que Cord y tu necesitáis para desentrañar todos los secretos de A Sangre Fría.



¿Solo ante el peligro?

A Sangre Fría

Pronto nos daremos cuenta de las principales dificultades en este juego. Lo primero están los enigmas claro, pero como eso vamos a solucionarlo con la guía, el principal peligro lo causan los diferentes enemigos que vamos a encontrar durante el juego, por lo que no tenemos porqué hacer las cosas a lo loco:

1. Graba la partida frecuentemente para evitar sorpresas.

2. Si te matan y vuelves a una partida anterior, saca la pistola antes de llegar al lugar del peligro, ya que el enemigo rápidamente irá hacia ti.

3. Sigue la guía paso a paso, porque si no lo hacemos de este modo, algunas conversaciones no serán iguales (si no vamos a una de las zonas indicadas en la guía, los personajes que encontremos posteriormente, no mencionarán esta zona y sus objetos en posteriores conversaciones, lo que nos impedirá continuar).

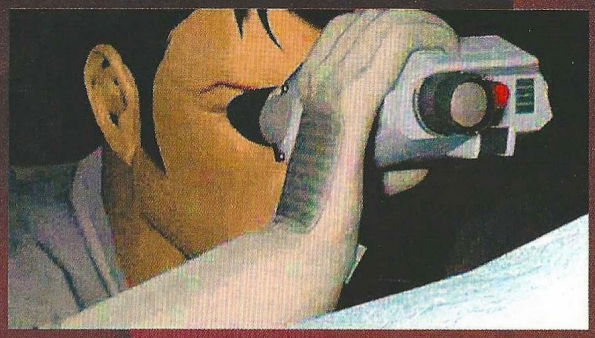
4. Recuerda que esto es una misión de infiltración, por lo que debemos intentar no llamar la atención más de lo necesario. Esto significa no desviarse de la ruta prefijada en esta guía, para evitar atraer a otros guardias, y usar los puños antes que las armas de fuego.

5. Registra todo antes de continuar, en especial los cuerpos de los soldados. La dificultad del juego hace necesarios todos los botiquines y municiones extra que encontremos.

LA REFINERÍA
EDIFICIO DE OFICINAS

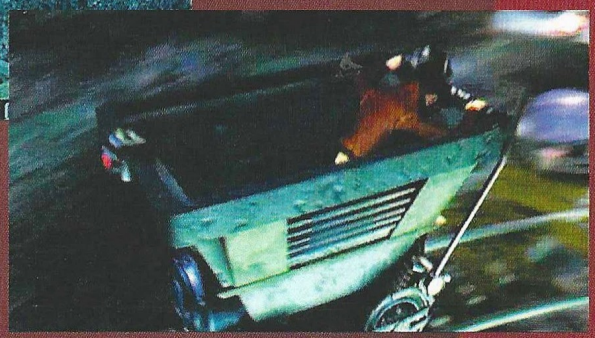
Habla con Gregor, él nos dirá todo lo que queramos saber sobre la misión, tras lo cual se dirigirá hacia la caseta de los guardias, para distraerlo. Mientras lo hace nosotros tenemos que caminar agachados por detrás de Gregor, cuando el guardia que hace patrulla mire hacia el otro lado, tras lo cual nos introducimos por la puerta en la refinería.

Una vez en el interior giraremos a la izquierda para leer el aviso sobre Kiefer. Sigue andando hasta una habitación donde un agente nos hará unas cuantas preguntas, para no despertar sospechas le seguimos la corriente, y guiamos nuestros pasos hasta las duchas (la puerta de la izquierda). Quédate quieto y oculto cerca de la puerta, y espera a que se vaya el guardia que esta hablando. En las duchas quedará uno de los guardias, y como se trata de no llamar la atención, nos deslizaremos hasta su espalda para golpearlo con un puñetazo. Cuando esté fuera de combate, lo registraremos para conseguir la munición. Dirige tus pasos hacia el ascensor que está situado hacia la derecha, y úsalo para llegar hasta la cantina. Verás unos técnicos, a los que tendrás que hacer preguntas sobre Kiefer, y el partido de fútbol antes de continuar. Sigue hasta el fondo de la cantina y de nuevo usa el ascensor para llegar a la oficina 2. Junto a la puerta del ascensor encontrarás un guardia, así que tendrás que eliminarlo antes de seguir por la puerta situada en el centro. Tras ella verás a un técnico reparando una excavadora, al que tendrás que preguntar por Kiefer, antes de volver a la sala del ascensor. Ahora tienes que ir hacia la puerta de la izquierda, la cual nos lleva hasta la oficina 3.De nuevo escogeremos la puerta de la izquierda, tras lo cual estaremos en la oficina 4. En esta habitación tendremos que usar el ordenador, para conseguir algo más de información sobre Kiefer. Tras usar el ordenador volveremos sobre nuestros pasos, hasta la oficina 3. Baja por las escaleras y cruza la puerta que hay en la derecha. Verás unas escaleras que suben, así que seguiremos por estas escaleras, sigue hasta el fondo del corredor y tras el cambio de cámara, pasa por la puerta que hay en la derecha.



LAS MINAS

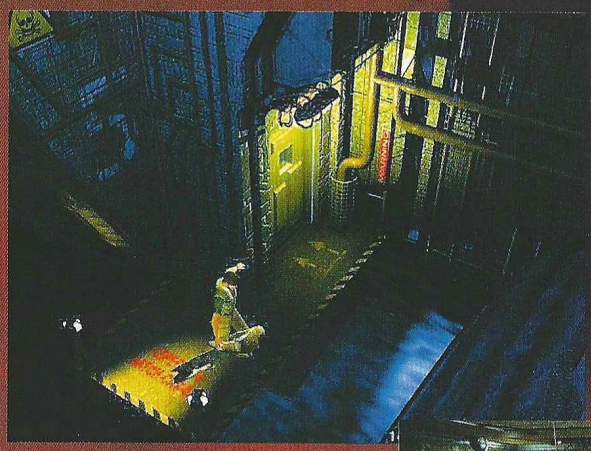
Habla con el encargado del almacén, y continúa a través del arco hasta la sala de pruebas de fuego. Nos encontraremos con una máquina de plasma; úsala, pero para obtener los resultados deseados deberás cambiar unas cuantas cosas. Lo primero es empujar la parte delantera de la máquina hacia la izquierda, la que está situada junto a la ventana. A la derecha de la habitación verás unas cajas, examinalas para conseguir un perno, que posteriormente introduciremos en la máquina. Cuando hayamos introducido el perno, podremos por fin disparar la máquina para romper el cristal de la ventana. Sal por la ventana y examina el cable que hay en el suelo. Es hora de volver a la habitación donde está el encargado del almacén, para mantener una charla sobre el cable que nos hace falta. Tras unos cuantos intentos infructuosos de que nos de el dichoso cable, (el tío insiste en pedirnos un permiso) finalmente perderemos la paciencia, y sacaremos la pistola para amenazarlo. Obviamente cambiará de parecer y nos entregará el cable, pero para conseguir unirlo al otro extremo necesitamos una clavija. La podemos encontrar en las cajas que hay situadas frente al conserje. Vuelve a salir por la ventana de la sala de pruebas, y utiliza el cable (funcional ahora gracias a la clavija) con el otro extremo, con lo que pasaremos al otro lado del precipicio. Una vez allí podremos escuchar una conversación entre Chi y el profesor Tolstov en una habitación cercana, tras lo cual usaremos el ordenador para buscar información sobre Tolstov. Tras hacerlo podremos acceder a más información, esta vez referente a su hija. Deja el ordenador y habla con Tolstov sobre su hija; el profesor será ahora más amable con nosotros y estará más dispuesto a darnos algo de información interesante, por lo que le preguntaremos todo sobre diversos temas, incluido el sector B de las minas. Sigue hasta la puerta cerrada de la izquierda, Tolstov puede abrirla ahora. Responde al mensaje de Kostov y pídele ayuda. Tras la distracción creada por Kostov, corre hasta la puerta situada a la derecha. Gira a la izquierda por el pasillo y entra por la primera puerta en la derecha de la pantalla. Habla con el técnico y accede al ordenador, para ver información sobre el sistema de ascensores. Entra por la puerta que hay en el centro de la pantalla, teniendo cuidado con la patrulla de guardias (podemos esquivarlos o eliminarlos). Sigue por la puerta del fondo a la derecha y examina el ascensor, pero ahora tendrás que pasar por la puerta a la derecha y examinar los fusibles. Sigue por la siguiente puerta y coge el ascensor, que nos llevará hasta la sección B de las minas.



LAS MINAS: SECCION B

Entra por la puerta de la izquierda y habla con el técnico; ahora ya sabemos como desactivar el ascensor principal. Intentaremos subir por el ascensor de servicio, pero el técnico nos advierte que solo puede activarse en una zona, la sala de ascensores. Cogemos el ascensor principal y subimos hasta esta sala para acceder al ordenador y activar el ascensor de emergencia, tras lo cual volvemos a usar el ascensor principal para bajar hasta la sección B.

Ahora tienes que subir por el ascensor de emergencia, para una vez arriba coger los fusibles del ascensor principal. Vuelve a usar el ascensor de emergencia para bajar hasta la sección B y elimina sigilosamente al guardia (usando los puños por supuesto). Ten cuidado, tienes que esconderte tras los barriles porque viene otro guardia, alertado por la desaparición de su compañero. Golpéalo cuando este distraído, y observa la zona porque hay otro guardia patrullando. Aprovecha el momento en el que sale de la pantalla, para esconderte tras la vagoneta de las minas. Elimina al nuevo guardia golpeándolo y dispara al último que queda por la zona. Ves hasta la excavadora e intenta activarla, no podrás porque necesita una célula de energía. Vuelve hasta donde está el ascensor principal y sigue por el túnel de la izquierda. Una ametralladora sigue a Cord por esta zona. Corre pasando los láser mientras estos están apagados. Si miramos por la verja cerrada, podremos ver donde termina la misión. Baja por las escaleras y examina el cuerpo de Kiefer, ahora tienes en tu poder la célula de energía y algo de información. Vuelve a la pantalla anterior y regresa hasta la excavadora, donde tendrás que usar la célula de energía para accionarla.



Corre y evita por todos los medios al robot, sigue corriendo hacia el extremo derecho de la pantalla en la dirección inversa de la cámara, hasta llegar a la vagoneta en la que nos subiremos, para terminar la misión en este punto.

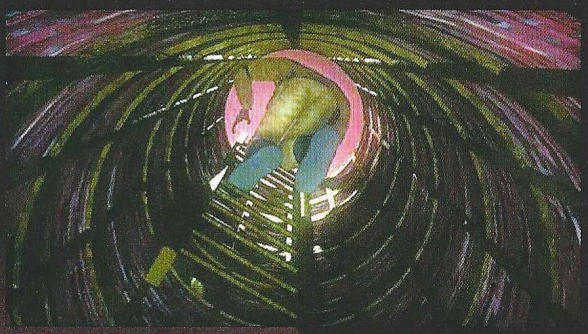
CUARTEL DE SEGURIDAD

Tras la secuencia de vídeo, comienza la misión. Un robot empezará su patrulla, así que nosotros caminaremos hasta llegar a un punto donde el robot desaparece, aprovechando para escondernos tras unas cajas. Cuando el robot retome su patrulla, síguelo a una distancia prudente desde la que no te detecte. Una vez dentro de la sala de recarga (no conviene adentrarse demasiado, si lo hacemos, el robot estático de vigilancia terminaría con nosotros) colocaremos una mina EMP en el punto de recarga, y nos ocultaremos tras el hueco que hay entre las cajas y la pared. Cuando el robot vuelva de su patrulla estará perdido, pero de momento dejaremos la mina en el mismo punto de recarga. Tenemos que atraer la atención del robot estático, así que le disparamos y corremos de nuevo hasta el escondite. El robot se dirige hacia nosotros, pero antes de que nos alcance habrá pasado a la historia. Tras estos momentos de tensión, recogemos la mina y seguimos nuestro camino.

Abandona la sala de recarga y sigue por el pasillo. Verás dos puertas enfrente, cada una de las cuales lleva hasta una sala de interrogación. Hay unos guardias a los que de momento dejaremos en paz, así que continuaremos hasta llegar a la habitación con las celdas. Continúa hasta la puerta de la celda que hay más cerca de la cámara (la primera empezando por la izquierda), y veremos que Alexandra, la hija de Tolstov se encuentra

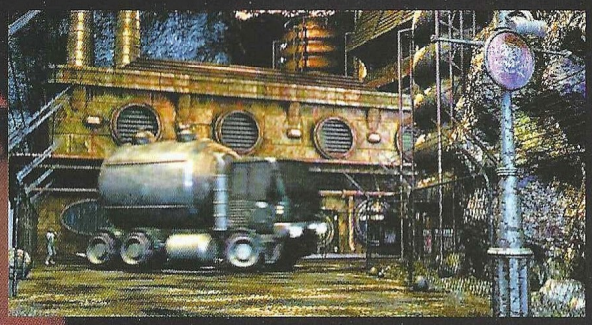
en su interior. Tienes que hablar con ella todo lo que puedas, y sobre todo preguntarla por su padre. Esto resulta especialmente importante, pues de otro modo no podríamos continuar nuestra aventura. Tras esta conversación, sigue hasta el otro lado del corredor y acciona la puerta, para comprobar que está cerrada. Vuelve a conversar con Alexandra sobre esta puerta, ella te dirá que está cerrada, pero que si llama al guardia este la abrirá, para llegar hasta aquí. Alexandra llamará al guardia, así que nos escondemos en el pasillo de al lado, para eliminarlo cuando pase por la puerta. Espera a golpearlo por la espalda con un puñetazo, mientras habla con Alexandra para no llamar la atención demasiado. Cuando lo hayas eliminado, sigue por la puerta que estaba cerrada, y que ahora nos permite explorar el resto de las instalaciones. En la sala contigua verás dos puertas y unas escaleras que llevan hasta el nivel del suelo. Una de las puertas no se puede abrir hasta que consigamos una tarjeta de seguridad, así que entraremos por la otra hasta un almacén, donde cogeremos una llave de alcantarilla. Vuelve a la sala anterior y sube por las escaleras hasta el nivel del suelo. En esta zona deberemos tener muchísimo cuidado, pero lo que no debemos hacer nunca es sacar el arma, para amenazar a nadie, ya que se activarán las alarmas y el juego habrá terminado. Sigue por la puerta que hay tras las escaleras, ahora estaremos en el vestíbulo principal. Hablaremos con el oficial, y sobre todo procuraremos no pasar por debajo del arco detector de armas, porque evidentemente saltaría la alarma. Sigue hacia las escaleras y sube hasta el primer piso. Una vez allí comenzará a sonar la alarma, así que nos veremos forzados a volver a bajar por las escaleras, y tratar de hallar un modo para desconectar la alarma del primer piso y las ametralladoras. Habla con el oficial de nuevo, te dirá que localices al oficial de guardia. Ve hacia las habitaciones de la izquierda y habla con los oficiales sobre las armas y el oficial de guardia. Ve hasta los servicios de las duchas, y allí encontrarás al oficial de guardia. Enseguida descubrirás que ha dejado su tarjeta de acceso dentro de la taquilla, y que los controles de la alarma, están en la sala de energía. Vuelve hasta la zona donde están los otros oficiales y vuelve a conversar con ellos. Con esto descubrirás que en la sala de reuniones hay una lista, así que busca esta sala, donde podremos conseguir el nombre del oficial de guardia. Ve hasta la oficina del oficial de guardia y usa el ordenador con el Rémora para buscar datos del oficial de guardia. Una de las cosas que descubriremos será el número de seguridad de su taquilla. Ve hasta la sala de las taquillas (junto a los lavabos), y busca la perteneciente al oficial (está al final de la sala). Recoge el pase de seguridad de su taquilla. Vuelve hasta la puerta que hay junto al lugar donde está Alexandra, es la sala de energía, junto a las escaleras. Usa la tarjeta de seguridad y entra, dentro tienes que usar el Remora en el panel de control, lo cual nos dará acceso a los controles de la alarma, así que los desactivaremos. Regresa hasta las escaleras que nos daban acceso hasta el primer piso, que se encuentran en el vestíbulo principal.

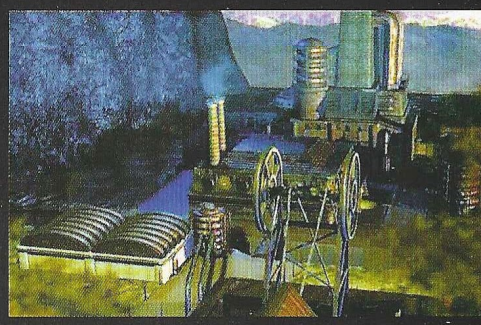
Sube hasta el primer piso, pero no molestes a los guardias porque si no, te detendrán. Cruza la puerta del final de esta sala, e ignora al hombre en esta habitación, cruzando por la otra puerta. Aquí te encontrarás con una escalera, que deberás descender usando la llave de alcantarilla para bajarla, y después sube por ella. Estaremos situados en el almacén, sal de esta sala. Sigue hasta el otro lado de la zona de aterrizaje y entra por las puertas dobles. En esta zona debemos actuar sobre una rejilla que hay en el suelo, tras lo cual, la cámara ofrecerá una visión a través de la misma. En ese momento comenzaremos a escuchar una importante conversación entre Nagarov, Lukyan y Chi. De pronto entrará un guardia, que



avisará sobre la detección de un intruso en las instalaciones, por lo que tendremos que aumentar las precauciones. Hay que tener en cuenta que todos los guardias estarán en alerta, y dispararán sin preguntar en cuanto nos vean venir. Tras la conversación, volveremos a tener el control, así que regresaremos por donde hemos venido, bajando por las escalerillas, dirigiendo nuestros pasos hacia la estancia que anteriormente vigilaban los dos guardias (primer piso), y ve hasta la oficina principal.

Ahora estamos en la estancia donde se mantenía la conversación de la rejilla. Al final de la estancia, se encuentra el ordenador principal donde debemos introducir el virus. En ese momento nos daremos cuenta de que tenemos problemas con los protocolos. Sal por la puerta más cercana, nos encontraremos ahora en un pequeño corredor. Entra por la puerta del lado opuesto del corredor, y habla con el programador. El puede descargar los protocolos en nuestro Remora, tras lo cual volveremos hasta la oficina principal, con lo que habremos cumplido uno de nuestros objetivos. Vuelve hasta la zona de aterrizaje y entra en la habitación de la izquierda. Cruza por la otra puerta y entra en la sala con el ordenador (es muy parecido al ordenador principal). Intenta sacar la célula de datos del ordenador, te darás cuenta de que está averiado y necesitas una herramienta para conseguirlo. Necesitamos volver hasta el piso inferior, pero prepararemos antes las armas, ya que aparecerán tres hombres con muy malas intenciones... elimínalos. Cuando hayas terminado, busca al hombre gordo, y pregúntale sobre una herramienta para remover un disco duro. El nos dirá que podemos encontrarla en las habitaciones que hay junto a la sala de la rejilla, el almacén. Ve y recoge la herramienta, tras lo cual volveremos hasta el primer piso, a la habitación con el ordenador principal, al que quitaremos el disco duro. Una vez conseguido el disco, saldremos de las instalaciones por el mismo lugar que usamos para entrar.

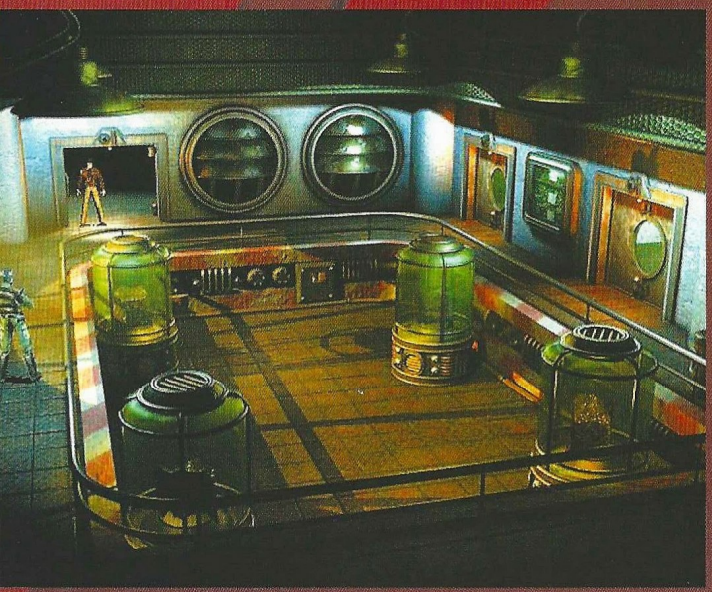




VIAJE EN TREN

Lo primero que tenemos que hacer es situarnos justo frente a la puerta para volarla de inmediato por los aires. Por supuesto debemos alejarnos de la bomba, si no queremos formar parte de la explosión. Tras volar la puerta, pasa a su interior. Sigue caminando hasta que pases la esquina y cambie la vista. Verás un objeto con luces parpadeando: es un detector de incendios. Saca el encendedor y úsalo para activar la alarma, un técnico vendrá para ver que pasa y tendremos una conversación con el mismo. Tras hablar con ella (no hace falta que la elimines), entraremos en el ascensor y nada más salir, sacaremos el arma rápidamente. Si no lo hacemos, los dos guardias que hay en la sala se darán cuenta de que no somos técnicos de mantenimiento, y acabarán con nosotros. Muévete hacia la puerta, pero antes de abrirla, usa el Remora para realizar un barrido de los alrededores. Enseguida te darás cuenta de que hay un robot esperando en los alrededores. El robot no se moverá hasta que no pasemos, así que aun sabiendo que está ahí, pasaremos con muchísimo cuidado. El robot se pondrá ahora en marcha, mientras que nosotros seguiremos y giraremos hacia la derecha. Camina hasta el final del corredor, momento en el que la cámara cambiara de posición. Pasa por la puerta que tendrás frente a ti, da acceso a una sala donde podrás colocar la mina EMP, así que hazlo rápidamente y abandona la sala, antes de que el robot entre por la otra puerta.

Cuando el robot quede atrapado, recoge tu mina EMP. Vuelve al pasillo por donde entraste a esta habitación, y abre la otra puerta que puedes ver. Entra en la sala de comunicaciones, y



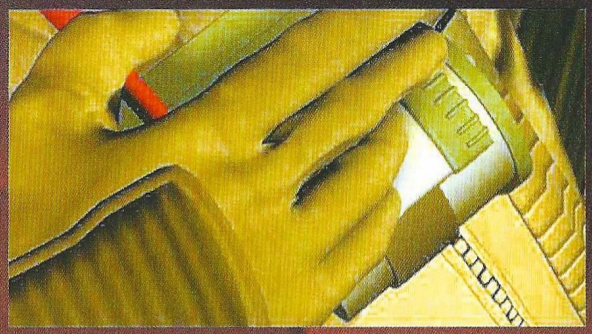
usa el Remora en el ordenador, para conseguir información de la sala en la que te encuentras. Vuelve a la habitación donde acabaste con el robot, y cruza por la puerta más lejana. Aquí te encontrarás con un guardia, así que mátalo y escóndete (en las cajas de la izquierda) cuando vengan sus compañeros. Se trata de ir saliendo del escondite y eliminar a los enemigos poco a poco. Una vez todos estén muertos, sigue caminando hasta la primera puerta de la izquierda. Entra y usa el Rémora en control de armas para conseguir información. Regresa al pasillo y ve hasta la puerta que hay al final. Dentro hay un guardia, al que deberás eliminar sigilosamente, para no activar las alarmas. Entra por la puerta que hay al otro lado y habla con el prisionero, nos dará información necesaria para progresar. La principal es documentación sobre una bomba, y la existencia de un temporizador. También nos dará su nombre, para que lo comprobemos en el ordenador. Cuando lo hagamos, aparecerá la cuenta atrás de la bomba en pantalla, pero nosotros seguiremos hasta la siguiente habitación, conectando el Remora al ordenador. En el podremos obtener información sobre el prisionero, averiguando que sus efectos personales se encuentran en la taquilla 23. Para conseguir abrir la taquilla tienes que continuar conectado al ordenador, y seleccionar las operaciones de seguridad. Ahora puedes ir a la taquilla y recoger la sonda. Sal de aquí, y ve hacia la sala donde está el robot eliminado, y pasa por la puerta del muro derecho. Sigue caminando y entra en al vagón 4. Aquí encontrarás una puerta protegida por una barrera láser, así que no tendremos más remedio que volver al vagón 5, y entrar en la sala de comunicaciones. En ella usaremos el Remora para desactivar la barrera láser. Vuelve hacia el vagón 4 y pasa por la puerta donde estaba la barrera. Continúa por la habitación, hasta el pasillo. Gira cuando llegues a la puerta de la izquierda, y usa el rémora para escanearla, gracias a lo cual detectarás un robot patrullando en su interior. Espera a que se de la vuelta, apaga el Remora y entra en la sala. El Robot no nos verá porque estamos a su espalda, así que aprovecharemos para poner una mina EMP en su sitio, y nos esconderemos como en otras ocasiones.

Cuando el robot quede atrapado, volveremos a recuperar la mina y nos dirigiremos hacia el ascensor, para descender hacia la zona de carga. Verás que hay un guardia y un técnico, así que nos toca eliminar al guardia, pero no al técnico. Amenaza al técnico con la pistola, para que nos diga lo que sabe sobre la caja. Usa el Rémora para encontrar la caja de las bobinas. Después usa el otro ascensor para subir hasta el muelle de carga, y elimina a los tres guardias que verás. Busca la caja número 66 y utiliza la sonda en ella, ahora camina hasta el otro extremo de la sala, verás una puerta a tu izquierda, pasa por ella, y estarás en un pasillo. Enseguida verás una escalera, por la que tendrás que subir. Estas en el techo, ve primero hacia la derecha y después a la izquierda. En cuanto empiecen los disparos, tienes que retroceder. Vuelve hasta el vagón 5, pero justo antes de abandonar el vagón 4, usa el rémora en el panel de la izquierda, junto a la puerta de salida. Con esto, conseguiremos cortar las comunicaciones entre el vagón 5 y el resto del tren. Vuelve hasta la sala de comunicaciones, y usa el rémora en los controles. Tienes que introducirte en el ordenador y conseguir autorización para el control de las armas. Ve hasta la sala de las armas, y usa el rémora en los controles. Ahora podemos apuntar y destruir la que hay sobre el vagón 4, la cual nos impedía pasar anteriormente. Una vez destruida vuelve al vagón 4, y sube al techo con tranquilidad. Elimina a todos los guardias que vayas encontrando, y desciende por la escalera que hay al otro extremo. Pasa por la puerta y elimina al guardia. Sigue caminando hasta la siguiente sala, y cruza por la puerta que hay en la derecha. Sigue caminando y

entrarás en el vagón 3. Sigue hasta el siguiente pasillo, y manipula la escalera, úsala para subir hasta el techo, después, usa la otra escalera para descender al piso, y cruza la puerta grande, y sigue por la puerta de la derecha. Encontrarás un guardia patrullando, así que síguelo con cuidado y después entra por la puerta de la izquierda. Usa el ascensor para bajar hasta donde cargan los vehículos. Espera al guardia que patrulla por aquí, y déjalo fuera de combate sigilosamente. De nuevo sube por la escalera y acaba con el otro guardián. Sigue avanzando y sube por la siguiente escalera, que da acceso a las duchas. Avanza hasta la puerta, usa el rémora para detectar al robot que patrulla por los alrededores –ya sabes como eliminarlo– usa la mina EMP pero esta vez no la recojas al terminar. Usa el Rémora para desactivar los sistemas de seguridad, en la puerta de la derecha. Regresa al pasillo anterior y de nuevo a las duchas. Usa el Rémora para ver el robot desactivado y vuelve al pasillo de nuevo para recoger por fin la mina EMP. Es hora de ir hacia la puerta con el sistema de seguridad, que ahora estará desactivado. Si seguimos caminando por estas estancias, llegaremos al vagón 2. Una vez allí, seguiremos hasta el siguiente corredor, entrando por la puerta de la derecha; camina hasta el fondo del tubo de misiles. Usa el Rémora en la consola y abre la escotilla. Regresa al pasillo anterior, y cruza por la puerta de la izquierda; hay un guardia y un técnico, así que elimina al guardia y habla con el técnico amenazándole. Usa el ascensor y baja hasta el almacén de misiles. Sigue hasta el tercer tubo de misiles y usa el Rémora para abrir la otra escotilla. Trata de desplegar la plataforma de mantenimiento. Usa el ascensor para subir al piso superior, y pregunta al técnico como conseguir una orden de mantenimiento. Para conseguir la orden, tenemos que volver hasta el vagón 5. De nuevo en la sala de almacenamiento de misiles, desplegaremos la plataforma de mantenimiento, que usaremos para acceder al techo. Usa la salida que hay cerca del final de la pantalla, y entra en el pasillo. Sigue caminando hasta que encuentres una puerta a la derecha; verás que está cerrada, y al comprobarla averiguaremos que sólo puede abrirse desde la sala de recarga de robots. No obstante, el robot nos detectaría si nos acercamos demasiado al botón que abre dicha puerta. Lo que hay que hacer es distraer al robot, bien disparándolo o bien acercándose demasiado a el. Obviamente tendremos que salir corriendo hasta los pasillos y luego al exterior, sube por las escaleras hasta el techo, y baja por las que hay al otro extremo. Entra en la sala de recarga del robot, y usa la mina EMP en el punto habitual, tras ello, iremos a escondernos en la sala de al lado, y usaremos el escáner del rémora para comprobar que el robot está desactivado. Ya a salvo, vuelve a la sala del robot y presiona el botón que abre la puerta cerrada. Sigue hasta dicha puerta, y camina hasta llegar al vagón nº1, camina por dos salas hasta alcanzar un pasillo, entra por la

salida más lejana, y estarás justo a la espalda de un guardia haciendo patrulla, acaba con el. Entra en la habitación más cercana a la cámara. Un guardia mantiene prisionera a Chi. Espera a que ella le de una patada y dispárale. Ahora vuelve por el pasillo anterior, y entra por la puerta de la izquierda. Mata al guardia y entra por la puerta más cercana de la parte derecha. Mata al oficial, y abre la caja fuerte de la pared para recoger las llaves, tras lo cual volveremos a la primera sala del vagón 1. Usa las llaves recién adquiridas a la derecha de la puerta, y después habla con Chi sobre las llaves, para darle una. Usa de nuevo las llaves junto a la puerta.

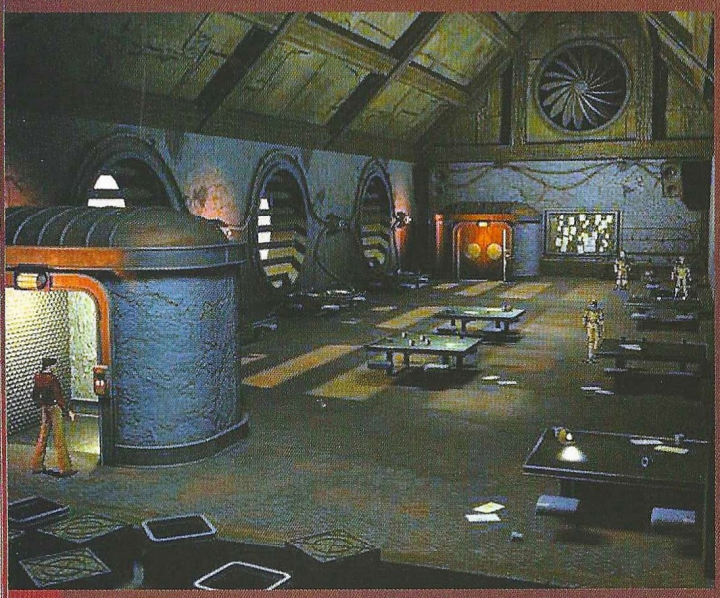
Regresa al pasillo que llevaba a la celda de Chi, y entra por la celda más lejana de la izquierda, la nº4. Manipula la escalera y sube, pero te encontrarás con una escotilla cerrada. Vuelve a la celda donde es-



taba Chi (nº1) y usa el Rémora en el ordenador para abrir la escotilla. De nuevo en la celda nº4 subiremos por la escalera, caminaremos por el techo y bajaremos por la próxima escalera hasta el puente de mando. Aquí tenemos que eliminar a todo el mundo, tras lo cual habremos terminado esta enrevesada misión.

EL ALMACEN

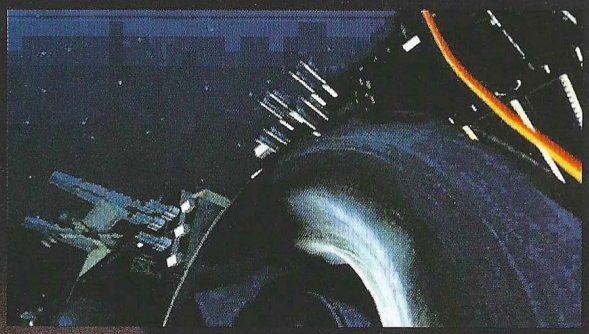
Empezaremos esta nueva zona fuera del almacén, así que necesitamos entrar en el. Como verás hay dos guardias en la puerta, y nuestra prioridad actual es la de distraer a uno de los guardias, para que se aleje de la puerta. Desde la pantalla inicial, ve hacia el lado izquierdo del camión. Manipula el capó del camión, que al cerrarse haciendo ruido atraerá a uno de los guardias. Mientras el se acerca por un lado, nosotros daremos la vuelta y acabaremos con el por la espalda; acto seguido daremos cuenta del otro guardia. Usa el Rémora para introducirte en el edificio, pero avanza con cautela, ya que el uniforme de técnico que llevas solo te protegerá si no te acercas demasiado a los guardias. En ese caso, te pedirán una identificación, y aún no la posees. En esta parte verás dos posibles salidas, pero deberás irte por la que hay situada en medio del muro más lejano. Un técnico hablará contigo, después usa el Rémora en el ordenador, encontraras algunos ficheros sobre el proyecto Vodyanoi en él, además de algunos controles de puertas cerradas. De momento no podemos hacer nada, ya que necesitamos el número de identificación de las puertas para progresar con este ordenador. Vuelve a salir por la puerta por la que venías, y usa el ascensor de la derecha para bajar hasta el nivel inferior. Sigue avanzando y manipula la puerta iluminada; está cerrada, así que tendremos que usar el Rémora en el botón de la puerta. Con esto conseguiremos el número de identificación, que podremos usar en el ordenador del piso superior para conseguir abrirla, por lo que volvemos de inmediato a dicho ordenador. Introduce el número en el ordenador y lee el archivo, con el que conseguiremos un número de identificación de la puerta. Con este código puedes acceder al control de cierre de dicha puerta, en el mismo ordenador, así que ábrela.



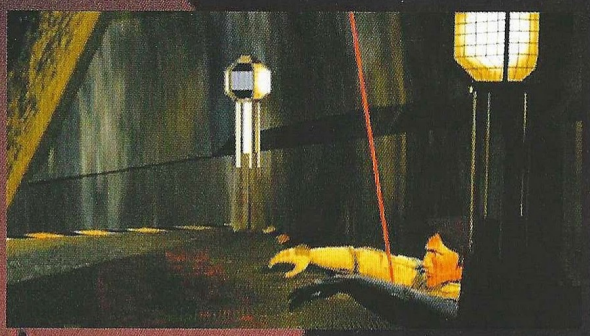
De nuevo, baja por el ascensor hasta la puerta que acabamos de abrir. En el interior encontraremos a un técnico muerto, al que quitaremos uno de los pases de identificación.

Sal de esta sala y sube otra vez por el ascensor. Una vez arriba, sal de la sala por la puerta a mano derecha y tras caminar un poco, sal por la puerta que hay a mano izquierda. En esta sala acércate al guardia que está frente a la puerta, que te preguntará por tu identificación, pero esta vez podrás mostrarla. Entra por la puerta y coge el cable. Regresa al ascensor y baja hasta el nivel Beta. Sal de esta sala por la derecha, y cruza la puerta más cercana al ascensor. Sal de esta nueva habitación por la puerta más cercana. En la próxima sala manipula la trampilla roja del ascensor; un técnico te pedirá la identificación, tras lo cual entraremos por la trampilla. Usa el cable en el gancho cercano a la puerta, y desciende por el hasta la siguiente sección.

Empezaremos esta sección en el hueco del ascensor: el cable se ha roto cuando descendías, así que no podremos volver a subir. La puerta que hay frente a ti está cerrada, pero podremos abrirla usando el Rémora. Usa BEELZEBUB y después sigue hasta el primer pasillo. Dispara a los mini robots (no te olvides de recoger municiones y botiquines de los cadáveres), y prepárate porque estos no dejarán de atacarte por esta zona. Sigue por la puerta que hay frente a la que has usado para entrar. Sigue andando y entra por la siguiente puerta, en la siguiente sala sigue recto y entra por la puerta de enfrente. Sigue avanzando hasta que la cámara cambie, y entra por la puerta que hay al fondo del

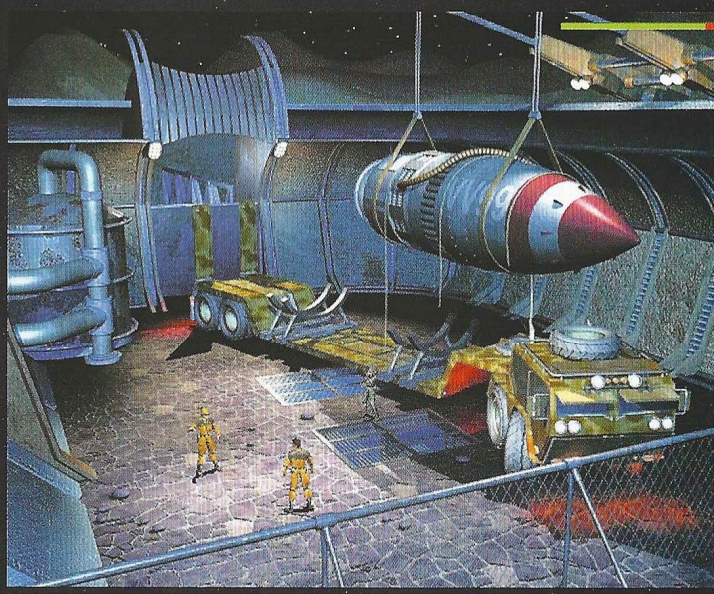


corredor. Estarás en una habitación donde verás un ordenador portátil. Manipula el ordenador usando el Remora. Reinicia el equipo y lee los e-mails. Cuando salgas de la habitación, el robot comenzará a perseguirte, a este tipo de robots no le afectan las balas, así que no tienes más remedio que huir. Vuelve al pasillo donde estabas después de salir por el hueco del ascensor. Cruza por la puerta de la izquierda y trata de abrir la caja fuerte, usando la combinación que has conseguido, leyendo el correo electrónico. Coge el fusible de la caja y sal de esta sala, para volver al pasillo del que procedes. Ve hacia la puerta que está en el lado opuesto al hueco del ascensor. Haz un giro a través de la puerta que hay debajo de por la que viniste en la misma pared. Habrás llegado a una sala con un gran brazo robótico. Cerca del brazo hay un ordenador, al que deberemos acceder con el Rémora. Tienes que preparar las vainas para que reciban energía, y activar el mecanismo que ponga en marcha el brazo. Sal de esta sala y vuelve al pasillo del ascensor, tras lo cual debes salir por la única puerta que aun no has usado (en la parte superior izquierda). Sigue por este nuevo pasillo hasta el final, donde hace un giro de 90 grados. Cruza por la puerta de la izquierda, en la parte central.



Tras esta puerta encontrarás una escalera, sube por la misma. Encontrarás una fuente de energía y una caja de fusibles. Pon los fusibles en la caja, y usa el Rémora en la fuente de energía, para desviar la energía hacia las vainas. Busca al robot Spectro, y haz que te persiga hasta la habitación con el brazo robot. Acciona el interruptor, con lo que el brazo golpeará al robot, y este quedará electrocutado y finiquitado. Registra el robot y coge la llave, ahora vuelve al pasillo frente el hueco del ascensor. Al final del pasillo y a la derecha, encontrarás un puerta de ascensor cerrada, donde podrás usar la llave que acabas de coger, tras lo cual usaremos el ascensor.

Nos encontraremos en una especie de balcón. Los guardias conocen tu identidad real, y no dejarán de perseguirte. Baja por el ascensor hasta el nivel más bajo, y mata al guardia que hay tras el ordenador. Aquí hay dos terminales, el más bajo controla las vainas y el otro la información de los ocupantes. Manipula el ordenador superior con el Remora y mira la entrada de Oliakov. Usa el ordenador y presiona el botón 8, con lo que se elevará la vaina nº8. Hay un loco aquí,



habla con el, y después déjale salir usando el botón frontal, con lo que el comenzará a caminar por la sala. Mira hacia la puerta principal, en la parte superior de la habitación, Cord sugerirá que el podría hacer uso del balcón. De momento no podemos subir, así que necesitamos usar la vaina nº 11 para conseguirlo. Usa el ordenador para sacar la nº11, y después sigue hablando con Oliakov, ya que podremos conseguir algo de información sobre Nagarov. Sigue hablando hasta que el te ofrezca jugar, juega con el y de nuevo sigue hablando. Tras este juego, habla con el y sugiérele un nuevo juego, en el cual debe situarse sobre la vaina 11 y esperar. Ahora debemos usar de nuevo el ordenador para subir y bajar dicha vaina. Ahora será nuestro turno, así que nos colocaremos en su lugar,

mientras el se dirige al ordenador para repetir el proceso, que nosotros acabamos de hacer. Una vez arriba debemos abrir el balcón una vez, y estaremos en la cima, ya podemos saltar hacia el balcón de la derecha. Entra en la habitación y baja por las escaleras. Comprobarás que la puerta de la izquierda está cerrada, pero si miras en la derecha bajo las escaleras, verás otra puerta que no lo está. Entra y manipula el botón rojo de todos los cilindros, para descubrir unas desagradables criaturas. Nagarov aparecerá usando a Alexandra como escudo, por lo que no podremos dispararle, sólo hablar con el. Después abandonará la habitación. Cuando salga persíguelo, pero habrá desaparecido, seguramente por la puerta cerrada. Vuelve a entrar en la sala con los mutantes, donde ahora habrá aparecido un técnico. Este se había estado escondiéndo de Nagarov; habla con el, nos llevará por la puerta cerrada en la otra habitación. Pasa por la puerta, estaremos en una habitación sin salidas, por la que Nagarov ha debido escapar, pero el no esta aquí. Busca por el lado derecho del armario, y podrás abrirlo, dentro acciona el rifle para descubrir un pasadizo secreto. Antes de bajar utiliza el ordenador, para comprobar que hay un terminal del radar de comunicaciones. Baja por el pasadizo y después sube por la escalera. Después sigue hasta la próxima subida, y procura ascender cuando el guardia que hay arriba te esté dando la espalda; ahora sube y mátalo.

El helicóptero de Nagarov esta despegando, así que enviaremos un e-mail a Chi, para que ponga un radar sobre el mismo. Ella nos dice que no puede localizar el helicóptero de entre los muchos que aparecen en el radar, pero tu estás viendo sólamente uno en el cielo. Habla con el técnico que trabaja en el camión, y consigue su contraseña para el ordenador del radar. Busca el ordenador y cuando lo encuentres, usa el rémora sobre el. La primera vez que lo hagas no funcionará, pero insiste una vez más. Dentro del sistema deberás encontrar la información sobre la tecnología de camuflaje (NEPHJAM). Apaga el camuflaje fantasma para el área. Chi nos comunicará entonces que los demás helicópteros han desaparecido y que viene ha recogernos. Vuelve sin más dilación a la zona con la escalerilla, donde Chi nos recogerá.

VOLANDO LA REFINERÍA

Empieza intentando abrir la puerta de acero. Habla con Gregor sobre ello; el no tiene ninguna idea, así que nos encaminaremos hacia el túnel de la izquierda de la pantalla. Sitúate detrás del guardia y golpéalo. El técnico comenzará a gritar, pero Gregor lo hará callar. Mientras tanto, acciona la palanca dos veces. Cord notará que no es capaz de mantenerse arriba. Habla con el técnico sobre ello, y consigue que mantenga la puerta abierta. Corre hacia la puerta y atraviésala, ten cuidado con los láser y golpea al guardia que está a lo lejos, tras lo cual Gregor nos seguirá. Sigue subiendo por el túnel, hasta llegar al puente con el emplazamiento de ametralladoras. Habla con Gregor sobre las armas; el nos dirá que tiene un sensor de movimiento, habla con Gregor sobre él mismo. Nos proporcionará cobertura para que podamos acceder al puente. Muévete rápidamente a través del puente, y gira a la derecha en el otro lado, para esconderte detrás de las rocas.

Cuando nos agachemos aquí podremos acabar con los guardias que vienen por el túnel, para lo cual recibiremos la ayuda de Gregor. El se marchará ahora: el puente ha sido destruido, por lo que no puede unirse a ti en este lado. Continúa por el túnel, un guardia está usando un viejo carro de mina para cubrirse, pero no tardaremos en matarlo. Usa el Rémora en el ordenador, y abre la puerta metálica que nos

cierra el paso. Pasa por esta puerta hasta una sala con maquinaria, habla con los técnicos y después golpea el ordenador. Usa el Rémora para acceder al ordenador y pon el marcha el gancho nº 3. Conseguirás quitar el barril que bloquea al acceso hacia el ascensor, gracias a lo cual entraremos en la refinería.

Sube por una de las escaleras hasta el borde. Revisa la ventana y entra por la misma. Conversa con Tolstov y después elimina al guardia que ha venido a investigar. Sal de la sala antes de que llegue el robot (sal por la ventana). Cuando termine el video de Tolstov, utiliza la escalera para llegar hasta la habitación sin techo. Entra rápidamente en el laboratorio, y coloca una mina EMP en el punto de recarga; sal rápido antes de que llegue el robot. Este quedará fuera de combate por la mina. Busca en el cuerpo de Tolstov, gracias a lo cual conseguiremos su tarjeta de identificación para poder acceder al primer piso. Ve hacia al vestíbulo principal, pero asegúrate de no ser detectado por el guardia. Sube por la escalera y utiliza la tarjeta de Tolstov en el ascensor, entra y sube hasta la primera planta. Pisa en la cinta, y examina la tubería rápidamente, evitando que Cord caiga al vacío. Cuando estemos al otro lado, dispararemos a los guardias en el saliente frente a nosotros. Sigue escalando por el horno y sigue por las cintas transportadoras, hasta llegar al saliente con el guardia, al que dispararemos. Acciona la palanca y espera hasta que el guardia abandone la habitación inferior, para bajar de la plataforma. Mata a los dos guardias restantes, y rápidamente pon la bomba en el panel, enfrente del Baby Blue. La cuenta atrás comenzará en este momento. Sal fuera antes de que vuelva el guardia. Ayudaremos a Gregor, y después doblaremos la esquina, entrando al edificio de oficinas por la puerta.

Tenemos que conseguir escapar antes de que la bomba explote. Baja las escaleras hasta la siguiente habitación. Cruza la puerta de la derecha. Después, sube hasta el primer piso en el ascensor. Mata a los guardias que hay en la cantina, y coge el otro ascensor hasta las duchas. Camina por el vestíbulo hasta la recepción, y mata por el camino a todos los enemigos que se crucen. Deberás ir a parar al mismo sitio en el que empezaste la misión.

BASE PRINCIPAL

Sube por la escalera. Muévete con cuidado ya que el edificio está repleto de guardias. Después de que Court hable, agáchate y dirige tus pasos hacia la otra valla alambrada, escondiéndote en la oscuridad. Espera hasta que el guardia de la valla se marche. Ve hacia el neumático grande que hay sobre la valla, y examínalo un par de veces. Cuando los guardias no estén mirando, cruza por el y escóndete detrás de unas cajas. Teniendo cuidado de que los guardias no te vean, sigue hasta el edificio de mantenimiento (el de la puerta de garaje). Sube por la escalera hasta el techo del edificio de mantenimiento. El guardia que viene de la valla puede entrar en el edificio. Inspecciona las ventanas, y comprobarás que está viendo la televisión. Manipula la antena unas cuantas veces, y ocúltate del guardia en el objeto que hay cerca de la escalera. Mientras el inspecciona la antena, golpéalo por la espalda. Inspecciona su cuerpo, para conseguir su pase de seguridad. Baja por la escalera hasta el edificio de mantenimiento, y usa la tarjeta para entrar. Busca el interruptor de la luz, cerca de la televisión, enciende y apaga la luz para conseguir atraer al guardia del exterior. Ocúltate, y mata al guardia cuando haya entrado. Ve hacia el otro edificio y usa la tarjeta de seguridad para entrar. Habla con el técnico que hay dentro, y pon la mina EMP en el punto de recarga. Usa el ordenador de los técnicos, para hacer

las escaleras. Mata a los guardias y ve hasta el emplazamiento de misiles SAM. Usa el rémora para acceder a el y encontrar objetivos. Lanza el misil y vuelve al complejo. Camina con cuidado, intentando que los guardias no te vean, tras lo cual pasaremos por el agujero de la valla. Ve hasta el bunker, y mata a los guardias que hay fuera. Sigue y accede al ordenador. En este momento, tenemos que regresar hasta el túnel del monorraíl, donde tendremos algunos problemillas con Gregor, pero Chi le disparará.

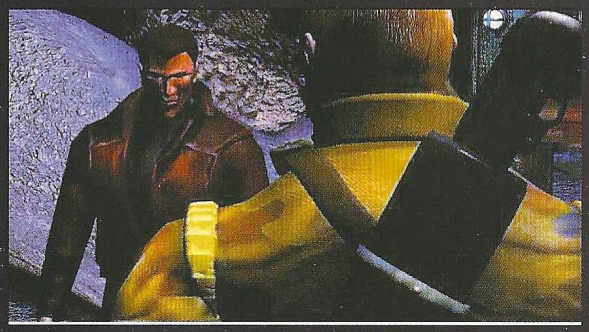
Descarga el código desde el Rémora hasta la puerta del monorraíl, y cruza al otro lado. Dispara a todos los guardias que vayan saliendo. De repente sonará una alarma, y varios mini-robots nos atacarán, así que destrúyelos. Como el ascensor ya no funciona, sube por las escaleras y camina hasta la puerta con forma de iris, que se abrirá cuando lleguemos. Dispara al guardia que hay dentro. Cruza la puerta y dispara al guardia. Cruza por la siguiente puerta. Chi nos dará instrucciones para que vayamos por la izquierda. Mata a todo el mundo y sigue hasta la siguiente habitación. Mira en el ordenador. Chi se quedará usando el ordenador, mientras nosotros bajamos por el ascensor de personal. Ve hacia el ordenador del ascensor de cargo y usalo para abrir las puertas de la bahía de carga. Usa el ascensor de carga para llegas hasta el edificio del funicular. Mata a todo el mundo aquí. Llama al ascensor de personal y sube. Pon una mina EMP en el punto de recarga. Usa el ordenador para abrir las puertas de seguridad, tras lo cual el robot quedará atrapado.

Regresa al ordenador, para que el funicular comience a moverse. Corre a través de las puertas de seguridad y sigue así hasta salir del edificio. Continua hasta que saltes encima del techo del funicular.

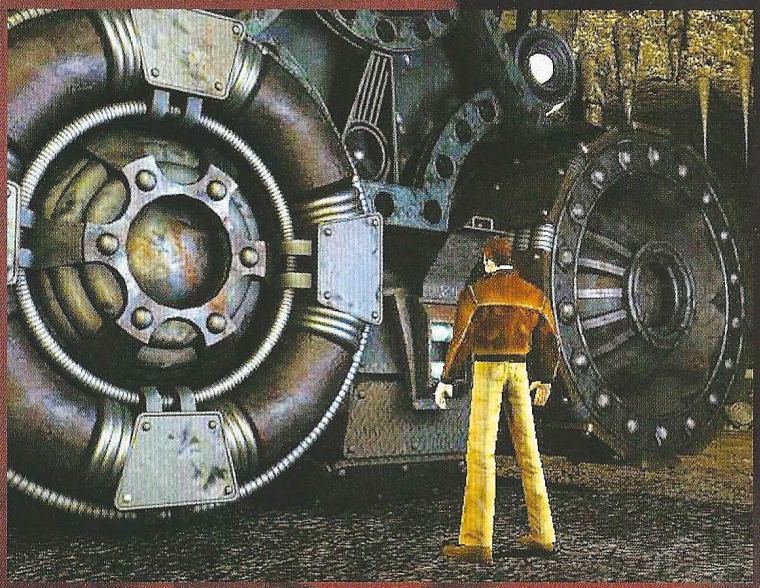
que vuelvan los robots. Estos volverán a entrar y quedarán atrapados. El técnico podrá darnos algo de información útil. Después de que el robot haya quedado atrapado, vuelve hasta la valla. Hay un bunker cerca, con una tubería y una válvula de gas. Acciona la válvula del gas, y enciéndelo con el mechero. Sigue hasta el edificio de mantenimiento y avanza hasta que llegues al edificio del funicular. Sube por las escaleras y cruza la puerta. Encontrarás una puerta que no podrás abrir, así que sube por

BASE DE LA ISLA

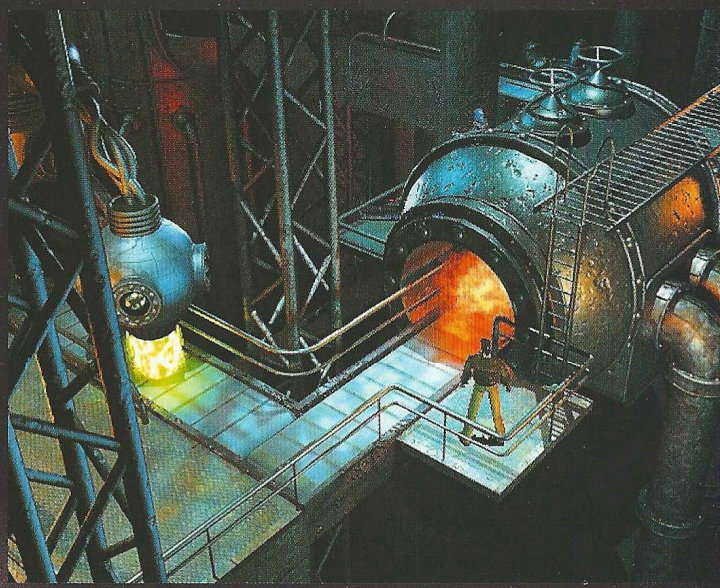
Escóndete tras las cajas para evitar ser visto por el guardia patrullando. Espera a que camine hacia el otro lado, y acaba con el sigilosamente. Acciona el ordenador y gira la plataforma 3 veces en la misma dirección. Ve hasta la cinta sin correr ni hacer ruido, porque el guardia podría oírte. Sigue hasta la siguiente habitación, y usa la escalera para subir hasta la plataforma elevada, y golpea al guardia. Ahora tienes que acceder al ordenador, y girar la plataforma dos veces en la dirección contraria a las agujas del reloj. Cruza a través de ella, y subirás al funicular superior, teniendo cuidado de no alertar al robot. Accede al ordenador y gira la plataforma una vez en el sentido de las agujas del reloj, recoge la batería roja de la izquierda y cruza el puente hasta la zona elevada que hay mas cerca. Usa la plataforma para acceder hasta la siguiente sala; no dejes que el robot te vea y pon una mina EMP. Ocúltate detrás de las ca-

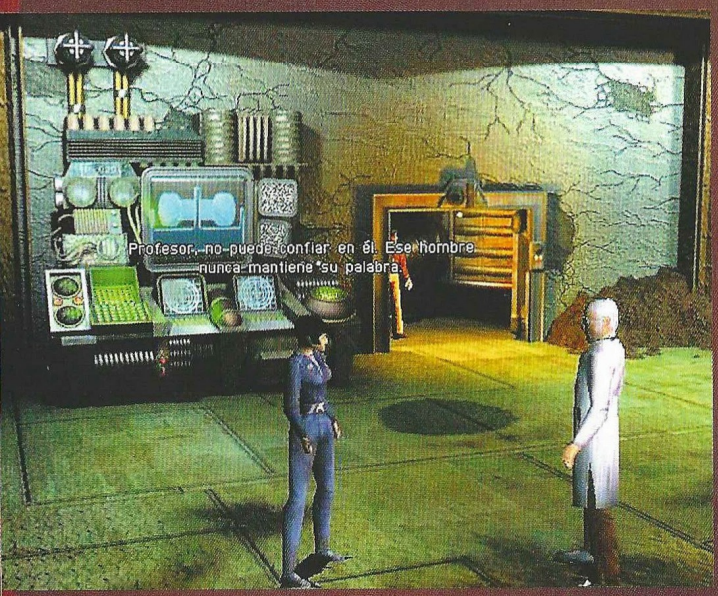


jas, y espera a que el robot caiga en la trampa. Llama al ascensor, insertando la batería. Baja en él hasta la zona de manufacturación y coge la puerta hasta la sala del generador. Camina junto a las tuberías y llegarás a la próxima puerta. Intenta apretar el botón del ascensor: no parece funcionar. La otra puerta lleva hasta un robot, así que en esta sala gira la válvula para atraer la atención de un técnico. Habla con el, y deja que acciona la válvula. Tenemos que evitar que el técnico vuelva a bajar, así que le golpearemos convenientemente. Coge el ascensor y baja, corre pasando los guardias, hasta la puerta de la derecha. Usa el escáner frente a ella , con el botón de la puerta. Comprobarás que hay unos guardias patrullando, por lo que usaremos las escaleras. Sigue caminando, usando la puerta que prefieras, llegarás hasta una sala donde verás un guardia y un punto de recarga. Mata al guardia, e inserta una mina EMP. Ve hasta la habitación de al lado y cruza, hasta quedarte bajo el marco. Dispara desde ahí al guardia, consiguiendo atraer la atención del robot. Vuelve al punto de recarga, consiguiendo con ello dejar fuera de combate al robot. Regresa a la sala donde lo encontraste, y pasa por la puerta de la izquierda. Baja por las escaleras y entra por la puerta de la derecha. Ve a la zona de ascensores, y acaba con el guardia.



Usa el ascensor para bajar hasta la zona de seguridad. Entra por la única puerta disponible, y cuando el robot esté distraído, pasa por la puerta de tu izquierda hasta la sala de interrogatorios. Habla con el técnico para averiguar donde se encuentra la puerta para acceder a la sala de mando. Usa el escáner del Rémora y comprueba si hay alguna patrulla por los alrededores. Vuelve al corredor anterior, y esta vez usa las cajas para esconderte del robot. Cuando el mire en la otra dirección, corre hacia la puerta de la derecha. Estás en la sala de seguridad. Entra por la puerta de la derecha, y sigue hasta la próxima habitación, y baja por las escaleras. Te habrás dado cuenta de que estás en la celda de Alexandra, pero no podemos hacer nada por liberarla. Vuelve por donde has venido, y en el pasillo evita al robot que esta patrullando, y también al guardia que hay junto al ascensor. Vuelve a entrar en la sala de seguridad, y escóndete tras las cajas. Cuando el robot de la zona se de la vuelta y mire hacia su compañero del pasillo, camina agachado hasta la puerta cercana a las cajas. Sigue por este pasillo hasta la puerta de la sala de control. Acaba





con el guardia y accede al ordenador. Selecciona los controles de las puertas de seguridad. No podemos liberar a Alexandra (2). Cierra la puerta 4 cuando el robot este en la sala de las cajas. Esto hace que el robot situado en la sala de seguridad, se dirija a comprobar los controles de las puertas. Cierra las puertas 9 y 10. Espera a que el robot acceda al pasillo anterior, y cierra la puerta 7. Cierra la puerta 12 cuando el robot no esté en el área de ascensores. Abre las puertas 9 y 11 (el ascensor de la izquierda). Todos los robots están ahora atrapados y fuera de nuestro camino. Abre el cajón del ordenador. Espera a que el guardia del ascensor esté lo suficientemente lejos como sea posible, y dispara al guardia de la sala de mando. El otro guardia se acercará para ver que pasa, pero correrá la misma suerte que su compañero. Coge el pase de seguridad, está en el cajón cerrado. Ahora entra en el ascensor principal, y baja en el hasta la planta del muelle, donde comprobaremos que hay demasiados guardias de seguridad. Volvemos a subir, hasta el nivel del reactor. La puerta del centro está cerrada, así que continuaremos por la puerta de la derecha, hasta la sala de control. Espera a que los guardias de patrulla caminen lejos de la cámara, y corre escaleras abajo, para dejar fuera de combate al guardia del ordenador. Dispara a la patrulla y después accede al ordenador. Busca información del reactor, y desbloquea la puerta de la bomba principal. Vuelve a subir por las escaleras hasta el ascensor interno, situado en el centro de la pantalla. Accede al área superior y habla con el técnico, específicamente sobre la puerta de la bomba auxiliar. Coge el ascensor principal, y sube al muelle del funicular. Inserta de nuevo una mina EMP en el punto de recarga, y dispara al robot para atraer su atención. Cuando lo desactives, ve hacia la valla y acciona la válvula, para desactivar la bomba auxiliar. Vuelve a la planta del reactor, acciona el ordenador y abre la puerta de la bomba: ahora puedes entrar y desactivarla. Ve hasta la sala de control, y sube en el ascensor interno, hasta el área superior. Cruza el puente y baja usando el ascensor interno. Verás un guardia; mátalo y entra en el ascensor rojo, bajando hasta el muelle. Dispara al nuevo guardia y sube las escaleras. Examina el ordenador.

ESCAPANDO DE LA BASE

Habla con Alex. Coge el ascensor principal para bajar hasta el muelle. Comprobarás que el puente está en la posición inferior. Accede al ordenador de la sala de mando para intentar subir el puente, pero por el momento no podremos hacerlo.

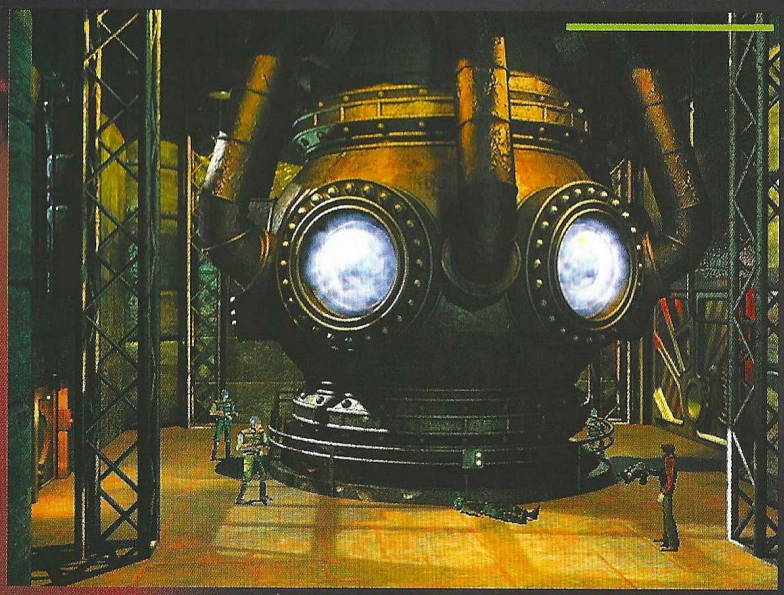
Coge el ascensor principal, hasta el muelle del teleférico. Junto al ascensor de emergencia podrás recoger la batería roja. Vuelve a la primera planta y úsala en la sala de mando. Baja el puente y crúzalo para llegar hasta el helicóptero, disparando a todos los guardias que veamos. Intenta arrancar el helicóptero, pero éste ha quedado dañado. De nuevo tendremos que volver hasta el ordenador para tratar de averiguar algo sobre la pieza estropeada. Sube en el ascensor principal, y ve hasta el área de manufactura, esquivando al robot hasta

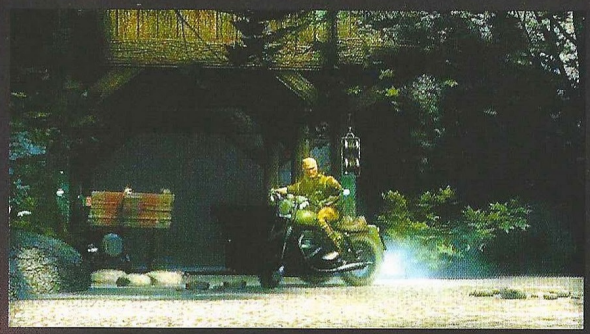
la sala de máquinas. Recoge la pieza del helicóptero, y de paso una mina lapa. Sube hasta la tercera planta usando el ascensor, para liberar a Alex usando la mina en la puerta. Tan sólo tendremos que volver hasta el helicóptero, y usar la pieza que acabamos de adquirir para que todo se ponga en marcha.

SUBMARINO

Muévete a lo largo del muelle, directo al agujero y acaba con los guardias. Inspecciona el agujero para pasar a través del mismo. Mata a los marineros. Sigue andando hasta la parte derecha de la pantalla. Mata al guardia que hay en la próxima sala y continua caminando. Mientras llegas hasta la puerta de la sala de seguridad, el ascensor se abrirá, y de el bajará otro marinero, que no sabe que va a morir. Dispárale, y después examina la puerta. El ascensor estará abierto, así que baja a la zona de lanzamiento de misiles. Desciende por la escalera hasta el pasillo de la zona de mantenimiento. Mata a los guardias que veas, y después sube por la escalera que hay al final del corredor, donde verás que hay una caja fuerte.

Coge el ascensor para llegar hasta el puente superior. Sigue hasta la parte trasera del submarino, y habla con el técnico en la sala donde no hay ordenadores. Sigue andando y mata al guardia. Ahora tienes que regresar a la base de lanzamiento de misiles. En este momento aparece Lukyan y después nos llegará un mensaje al Rémora; es Chi, diciendo que tiene algunos problemas. Cord vuelve para intentar encontrar a Lukyan y a Chi en el ascensor. Los ascensores estarán bloqueados, así que nos dirigiremos hasta la sala de seguridad, donde encontraremos al capitán, quien nos dará las gracias por rescatarlo. También nos dará la combinación de la caja fuerte, situada en la oficina, la cual contiene la llave de lanzamiento del capitán. Después de coger la primera llave, corre hacia el puente. Lukyan salta desde arriba, golpeándonos en la caída y Cord pierde su arma, quedando junto a la turbina. Levántate y golpea a Lukyan inmediatamente. Sigue hasta el puente, y pon la llave en el ordenador. Usa el Rémora e intenta forzar el sistema sin insertar la segunda llave. Tras unos momentos, Nagarov nos informará de que tiene la llave, pero quedará inconsciente por una descarga. Vamos hacia el, y conseguimos una pequeña llave. La segunda está guardada en la caja fuerte del puente inferior. Rápidamente nos dirigimos hacia allí, y volvemos al puente para detener el lanzamiento. Tras hacerlo, busca a Chi, que permanece esposada en una tubería, del pasillo de mantenimiento. Abre las esposas, usando la llave de Nagarov, y disfruta del final, y de un merecido descanso de tu gran aventura...





Dark Reign 2

La batalla continúa

Si el mes pasado os ofrecíamos –junto con algunos consejos generales sobre Dark Reign 2– la guía de juego para completar la Campaña JDA, este mes le toca el turno a la Campaña Sprawler. Otros 10 capítulos nos separan de la victoria final, y en definitiva de poder presumir de haber completado un nada sencillo juego, haciendo uso de las dos facciones diferentes que se enfrentan en una batalla en la que sólo puede quedar uno...

SOLUCIONES A LA CAMPAÑA SPRAWLER

Esta sección presenta una guía completa para la Campaña de los Sprawler; en cada capítulo de la misma se incluyen estrategias para cumplir con cada objetivo, las unidades militares recomendadas, ubicación de los yacimientos de Taelon más importantes y tácticas para destruir la fuerza enemiga.

Capítulo 1: Asalto al Precinto 13

Comienzas el escenario con algunos Rumblers y Fiends. Una señal en el minimapa localiza tu destino.

Objetivo: Eliminar a los Guardianes del Centro de Propaganda JDA

Asigna los Rumblers a un grupo de ataque y los Fiends a otro; dirígete al norte para encontrar algunos Guardians; elimínalos, combatiendo primero con los Rumblers y luego con los Fiends.

Aproxímate a los carteles de propaganda de la JDA y elimina a cualquier enemigo que quede por allí; una vez que hayas acabado con todos, verás una secuencia de vídeo que te mostrará cómo cambian los carteles de propaganda. Un terremoto alcanza la ciudad, debilitando un cercano cuartel JDA y haciéndole vulnerable ante un ataque Sprawler.

Objetivo: Construir un Centro de Mando

Debes construir una pequeña avanzada Sprawler para eliminar la cercana base de la JDA, así que comienza por edificar un Centro de Mando.

Objetivo: Construir una Instalación Solar

Es hora de que suministres energía a tu Centro de Mando; coloca la Instalación Solar cerca del mismo y así te resultará más fácil defender ambos.

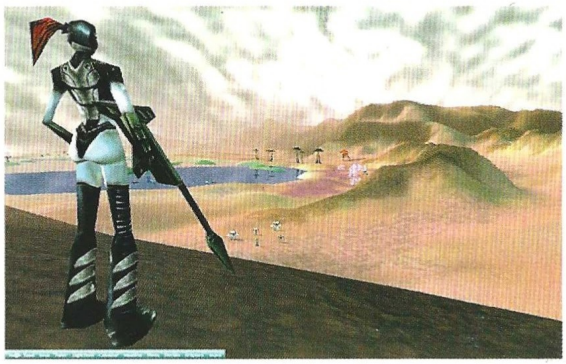
Objetivo: Edificar una Refinería

Localiza el yacimiento de Taelon al este de la base; escolta un Equipo de Construcción hasta allí y construye una Refinería; ten en cuenta que el Recolector se moverá peligrosamente cerca de la base JDA, así que asegúrate de que está protegido por tus tropas.

Objetivo: Construir un Garaje para fabricar vehículos

Comienza a producir unidades; para empezar, un Recolector. Desafortunadamente, el único vehículo de más que puedes construir para esta misión es otro Recolector, así que encárgalo y, en cuanto salga del Garaje, dirígelo hacia el yacimiento de Taelon; te proporcionará más recursos y podrás fabricar con ellos más tropas.

Dark Reign2



Objetivo: Construir un nuevo Equipo de Construcción

Encarga un nuevo Equipo de Construcción para edificar con él unos Barracones.

Objetivo: Edificar unos Barracones

Oriéntalo de modo que la puerta no quede enfrentada a la pared de cualquier otro edificio, con el fin de que tus hombres puedan salir sin problemas.

Objetivo: Destruir la Refinería de la JDA

Si has explorado más allá de la base JDA, habrás visto su Refinería. De momento no tendrás un buen grupo de soldados, así que lo primero es centrarte en su producción. Después de que hayas creado ocho o diez más, divídelos en grupos de ataque, avanza hacia la Refinería y destrúyela, junto con las tropas que pudiera haber por los alrededores.

Objetivo: Sabotear el Reactor enemigo

Cuando hayas acabado con la Refinería enemiga, descubrirás el objetivo final de esta misión: acabar con el Reactor enemigo. Ya deberías tener una buena cantidad de Taelon, pero puedes hacerte con más si reciclas el Garaje, que ya carece de utilidad en esta misión. Plantéate el construir otros Barracones, para seguir produciendo más tropas, hasta que cuentes con una fuerza de un tamaño considerable.

Encontrarás más Guardians según avances hacia la base. Localiza el Generador Atómico del enemigo y elimina a los defensores antes de destruirlo; eliminado el objetivo, se acaba la misión en victoria.

Capítulo 2: El Retorno de Togra

Empiezas la misión al sur, con tres Equipos de Construcción, algunos Rumblers y unos pocos Go-Gos, que resultan excelentes contra tropas aéreas, aunque no contra la Infantería ni contra las Torres. Puesto que te vas a enfrentar contra los Enforcers, unidades aéreas, estas máquinas funcionarán muy bien.

Objetivo: Rescatar al Voodun de la base JDA

Asigna los Rumblers a un grupo de ataque y los Go-Gos a otro; haz que los Go-Gos se ocupen de los Enforcers que pudiera haber por el área.

Aproxímate al yacimiento de Taelon y comienza a desarrollar tu base; edifica los edificios clásicos y, además, coloca unas cuantas Torres de Cañón protegiendo la entrada norte de tu base; ahora puedes construir los Barracones y el Garaje, suponiendo que no lo hubieras hecho antes.

Comienza a producir Rumblers y Go-Gos, porque el ataque enemigo comenzará a producirse desde el norte; defiende tu base de los ataques mientras sigues recolectando Taelon y amasando un buen número de tropas. Emplea a los Rumblers contra los Guardians y a los Go-Gos contra los Enforcers.

Si avanzas hacia el norte, encontrarás otro yacimiento de Taelon; elimina cualquier presencia enemiga que localices por el área; ten cuidado con las Torres Centinelas; pueden pulverizar a tus Rumblers muy fácilmente. Edifica una nueva Refinería y protégela con Torres de Cañón y con Go-Gos; si quieres acelerar la producción de tropas, construye unos nuevos Barracones.

Dirígete hacia el norte y localiza el camino hacia la base JDA; concentra toda tu potencia de fuego contra las Torres Centinela antes de destruir otros edificios. Aniquila a las tropas JDA restantes y avanza contra sus edificios; destruye el Precinto y el Garaje, y aproxímate a la Prisión, que tiene a Booda Shoun dentro. Elimina las Torres Centinela y el campo de fuerza que rodean la Prisión y, después, el Centro de Mando también. Verás una secuencia de vídeo una vez que rescates al Voodun de la Prisión.

Objetivo: Escoltar al Voodun hasta el Altar.

Booda es un Voodun, lo que le da la posibilidad de sanar a tus tropas, así que ya puedes curar a todos los Rumblers que tengas heridos. Refuerza tus tropas con más Rumblers y más GoGos desde tu base principal. Una señal de radar en el minimapa te mostrará dónde se halla tu punto de destino, el Altar de Togra.

Avanza hacia la esquina norte y sigue el camino a través del valle; utiliza tus tropas para suprimir la resistencia enemiga que puedas encontrar. La misión acabará satisfactoriamente cuando Booda alcance sin problemas el Altar.

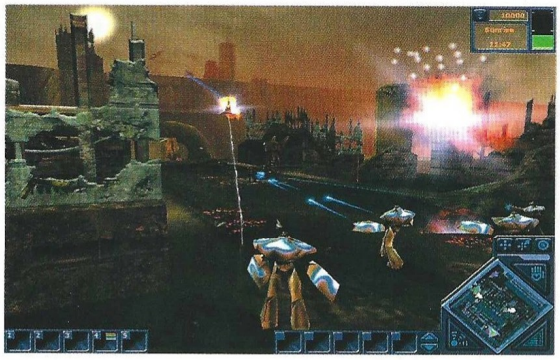
Capítulo 3: ¿Quién vigila a los vigilantes?

Comienzas la misión con algunas tropas de Infantería, GoGos y unos pocos sanadores. Los Vooduns pueden curar a tus tropas, y los Scavers pueden reparar los vehículos dañados.

Objetivo: Escoltar hasta la base Sprawler dañada a los Equipos de Construcción

Agrupa a la Infantería y a los GoGos en grupos de ataques distintos; asigna a los Scavers para que se ocupen de los GoGos mientras los Voodun hacen lo propio con la Infantería. Dirígete cautelosamente hacia el valle, puesto que estás a punto de ser atacado por Strikers, poderosas unidades aéreas enemigas.

Comenzarán por hostigar a los GoGos, que son su única amenaza en



esta misión; asegúrate de que los Scavers los van reparando continuamente; así, es muy posible que no pierdas ni una sola unidad. Elimina a los Strikers y sigue hacia el norte, camino de la base averiada; destruye los enemigos que rodean la misma y entra en ella para conocer tu nuevo objetivo.

Objetivo: Destruir la base JDA y proteger la Estación de Comunicaciones CIGNET.

Usa tus Scavers para reparar la base y todas sus instalaciones; protégelas, al norte y al este, con Torres de Cañón; combínalas con campos de fuerza para proteger todo el perímetro de la base. Seguramente necesitarás más Instalaciones Solares para proveer de energía a toda la base.

Usa el Garaje para producir más GoGos y los Barracones para fabricar más Rumblers; mejora tus Barracones para producir Banshees, excelentes unidades anti-Infantería; si decides utilizar Banshees, construye tantos de éstos como de Rumblers.

Puedes neutralizar fácilmente cualquier ataque enemigo que venga del norte y del este. Coloca a tus Scavers cerca de los grupos de torres para que se ocupen de las reparaciones. Sigue produciendo tropas de todo tipo; si necesitas más Taelon, explora la zona que hay más al este de la zona Sprawler; si decides edificar una Refinería aquí, asegúrate de que proteges la instalación con torres y con unidades.

Una vez que cuentes con un buen número de tropas, adecuadamente mezcladas, avanza hacia el este hasta que localices el puente. En vez de cruzarlo inmediatamente, dirígete hacia el norte y entra en las proximidades de la base JDA. Muévete cautelosamente a través del camino de la montaña y haz que tus tropas de tierra se ocupen de las JDA mientras los GoGos protegen al grupo de los ataques aéreos.

Concéntrate en eliminar las estructuras JDA y las torres y deja la Estación CIGNET tranquila; estás aquí para protegerla. Hay un yacimiento de Taelon aquí, a menos que la JDA ya lo haya agotado, así que puede que tengas la posibilidad de edificar una nueva Refinería. Antes de que destruyas todas las estructuras, lo que significará un nuevo objetivo en la misión, mueve un Equipo de Construcción a la base para que puedas proteger la Estación con Torres de Cañón. Una vez que hayas acabado con el resto de la base, verás una secuencia de vídeo en la que se te ordenará defender la Estación CIGNET.

Objetivo: Proteger la Estación CIGNET hasta que los datos se recuperen.

Construye un perímetro de torres Sky Sweepers alrededor de la Estación. Coloca tus GoGos en ese perímetro para ayudar en la defensa contra las unidades aéreas. Un buen número de GoGos y tres o cuatro torres deberían de bastar para defender tu base correctamente. La misión acabará en victoria una vez que hayas repelido los ataques de la JDA y los datos hayan sido recuperados de la Estación CIGNET.

Capítulo 4: Un Ataque por el Río

Comienzas con un puñado de unidades y se te ordena ayudar a una base aliada Sprawler que se defiende de un ataque de la JDA.

Objetivo: Eliminar todas las fuerzas JDA del área de la base

Avanza y enfréntate a las fuerzas enemigas. Usa a tus sanadores para curar a las tropas tras la batalla; cuidado con las Torres Centinela que guardan el camino hacia la base Sprawler; elimina a todos los enemigos durante el viaje y entra en la base; date prisa; ésta será pronto tu base, así que debes aprovechar la ventaja eliminando cuanto antes al enemigo.

Objetivo: Construir un Centro de Mando

Reclama la base como tuya construyendo un Centro de Mando; cuando esté acabado, el comando Sprawler te informará de que no hay suficiente Taelon dentro de la base como para poder fabricar tu maquinaria de guerra. Debes de localizar un nuevo yacimiento al sureste, eliminar a sus guardianes y comenzar a recolectar los recursos.

Tómate tiempo, también, para producir más Hydrofoils desde el Muelle que hay en el río. Asegúrate de que tus líneas costeras están bien protegidas, puesto que encontrarás algunos Cruceros de Patrulla enemigos y algunos Rovers. Mantén las torres que protegen el río atendidas por los Scavers, así como los Hydrofoils.

Objetivo: Eliminar las fuerzas JDA del yacimiento al sureste

No te apresures a la hora de asaltar el yacimiento; en vez de eso, tómate tu tiempo para proteger tu base con torres, incluyendo Sky Sweepers; protege las entradas al norte y al oeste de tu base, mientras continúas fabricando unidades para tu ejército. Te será útil edificar un Cobertizo del Scaver y una Sarcología para poder producir Scavers y Vooduns. Un Altar te ayudará a lanzar Mojos, que pueden resultarte muy prácticos durante tu asalto al yacimiento.

No hace falta que utilices transportes aéreos para llegar hasta el yacimiento. Dirígete al sur de tu base; localizarás un gran yacimiento allí. Una vez que hayas producido entre 20 y 30 unidades militares, estarás preparado para comenzar el asalto al yacimiento, guardado por numerosas y variadas tropas enemigas. Si tienes un Altar, solicita un Mojo Muerde-Ojos. Haz que tus unidades avancen al sur

Dark Reign2

de tu base y hacia el camino al este que lleva al yacimiento. En la primera parte de éste, tendrás que eliminar algunas unidades de Infantería y Torres Centinela. Eliminar éstas y los Castigars será bastante sencillo utilizando el Mojo que acabas de convocar; cuando éste les haya cegado, destrúyelos con el resto de tus tropas. Tómate el tiempo necesario para reparar y sanar tus unidades con Scavers y Vooduns.

Continúa hacia el este a través del yacimiento y combate con algunas tropas JDA más. Cuando alcances el Mastiff, procura mantener a tus tropas desperdigadas para evitar el daño masivo que pueden sufrir; sería útil que lanzases cualquier otro tipo de Mojo contra este poderoso cañón y contra los Bulldogs. Cuando el yacimiento esté completamente despejado de enemigos, envía dos o tres Equipos de Construcción; construye una Refinería entre las dos partes del yacimiento y defiende cada uno de ellos con Torres de Cañón y Sky Sweepers. Fabrica Recolectores adicionales para acelerar la recogida de recursos.

Objetivo: Eliminar la base JDA que hay al otro lado del río

Despejar el yacimiento anterior dispara el último objetivo de la misión: destruir la base enemiga al otro lado del río. Acelera tu producción de Hydrofoils de modo que puedas controlar el río y permitir el paso de tus transportes y tropas con seguridad.

La JDA podría emplear el teletransporte y enviar unas cuantas tropas dentro de tu base. Por ello, mantén una adecuada cobertura de torres en tu base y deja siempre un grupo de Rumblers para que se ocupen de cualquier incursión. Asegúrate de que dejas bien protegidas tus Refinerías y protege la entrada de tu base que hay al oeste con torres y unidades.

Construye un Aeródromo para poder fabricar Transportes y llenarlos con unidades de tierra variadas. Usa tu gran grupo de Hydrofoils, protegido por Scavers, para aproximarte a la orilla de la JDA y bombardear sus defensas e instalaciones; si sus tropas te atacan, concentra tu fuego en ellas antes de seguir con los edificios.

Mientras castigas la base JDA, mueve tus Transportes, llenos de tropas, y tres o cuatro Equipos de Construcción. Asegúrate de que utilizas tus Hydrofoils para eliminar las Torres Relámpago de la costa. El modo más sencillo de contener y derrotar a las tropas JDA consiste en construir Torres de Cañón cada vez más cerca de su base; luego, avanza tus tropas para hacer que el enemigo se acerque y te siga hasta el fuego de tus torres.

Construye unos Barracones y un Garaje en la isla donde está la base JDA. Si necesitas recursos adicionales, encontrarás más Taelon en el lado este de la isla. Comienza a producir más unidades y vehículos desde tus nuevas instalaciones y comienza el ataque contra la base JDA; si mantienes Equipos de Construcción junto a tus tropas, podrás edificar más Torres según vayas avanzando. Cuando la base enemiga esté completamente destruida, habrás completado esta misión.

Capítulo 5: Propiedad Intelectual

La JDA está desarrollando una nueva arma experimental, que debes de robar para utilizarla en provecho propio.

Objetivo: Localizar la fábrica de armas JDA y capturar su nueva arma.

Avanza con tus unidades para localizar un yacimiento de recursos. Edifica un Centro de Mando, una Refinería e Instalaciones Solares para dar energía al conjunto. Añade unos Barracones y un Garaje. Comienza a producir unidades, pero ten en cuenta que debes mejorar todas tus instalaciones en cuanto puedas.

Organiza tus tropas y avanza hacia el norte para localizar una nueva mancha de Taelon, protegida por algunos Rovers y Guardians; elimínalos y construye una segunda Refinería. Comienza ahora a proteger todo el perímetro de tu base. Coloca Torres Sky Sweeper dentro de tu primera base, especialmente a lo largo del borde más al este, y en el centro mismo.

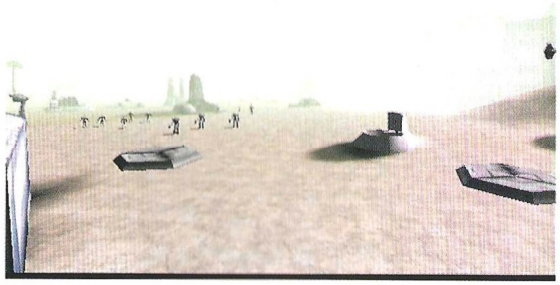
Llévate un Equipo de Construcción hasta tu segunda base y coloca Torres de Cañón que cubran los caminos la este de la misma, además de una o dos Torres Sky Sweepers.

Ahora que cuentas con suficientes fondos, construye un Aeródromo en tu base inicial, un Cobertizo del Scaver, un Altar y una Sarcología. El Cobertizo será la instalación más útil en un primer momento, puesto que tendrás que concentrarte en la producción de vehículos durante la primera parte de la misión.

Al este del segundo yacimiento podrás encontrar otro más; elimina a sus defensores, edifica una Refinería y protégela del modo habitual.

Explora la zona al norte de tus bases para localizar la masa de agua que te separa de las bases enemigas; construye un Muelle y empieza a fabricar Hydrofoils; mejora tu Muelle, después de haber mejorado tu Centro de Mando, para poder fabricar Leviathans, artillería naval Sprawler que será muy útil. Produce unos 15 Hydrofoils y 20 Vultures, asignando un Scaver a cada grupo para que se ocupen de las reparaciones; añade 4 o 5 Leviathans y asígnales su propio grupo de ataque. Prepara dos Equipos de Construcción más, uno para edificar una Refinería y el otro para montar sus protecciones.

Envía tus Hydrofoils, Vultures y Leviathans hacia el noroeste de la tierra que se encuentra al norte de tu segunda Refinería. Elimina a los Cruceros de Patrulla que encontrarás y localiza el Muelle de la JDA, en la costa norte. Vuelve a dirigirte al noroeste y verás un nuevo yacimiento protegido por el enemigo; expúlsale de allí con tus unidades aéreas y tu artillería naval. No explores el terreno más allá,



sin embargo; las torres JDA podrían diezmar tus fuerzas en poco tiempo. Escolta a un Equipo de Construcción y levanta una nueva Refinería; protégela y levanta, además, una Torre de Cámara al norte de la Refinería, para proporcionar línea de visión a los Leviathans. Defiende esta cámara con Torres de Cañón y Torres Ravager. Mediante tu artillería, bombardea las torres y estructuras enemigas que se encuentren dentro del radio de visión de la cámara. Destruir los alrededores de la base JDA requiere algo de paciencia, pero podrás hacerlo con muy pocas bajas. Sigue construyendo Torres de Cámara y machacando a distancia la base; mueve tus Leviathans a lo largo de la línea de la costa y aprovecha las líneas de visión proporcionadas por las cámaras.

Haz avanzar a tus Vultures contra la base enemiga y acaba con las unidades y estructuras sin proteger que vayas encontrando. Cuando la base JDA estés destruida, llévate allí un Equipo de Construcción y edifica un Garaje; mejóralo para fabricar tanques Scorpion.

Cuando cuentes con una buena fuerza de ataque, comienza a avanzar hacia el este. Destruye todas las unidades enemigas que encuentres; muévete cautelosamente y sigue utilizando la combinación entre Torres Ravager y Torres de Cámara para liquidar unidades enemigas.

Localiza el camino más al sur, un valle, que lleva hacia la fábrica de armas. Las colinas están plagadas de Torres Relámpago, así que ten cuidado con tus Vultures. Envía a tu Infantería y a tus unidades a través del pasaje y elimina a tus enemigos. Según te vayas aproximando a la fábrica, conocerás tu próximo objetivo.

Objetivo: Usar un Scaver para capturar los Juggernauts

Necesitarás un Scaver para capturar los prototipos de Juggernauts; envía uno de ellos hacia la fábrica de armas y aproxímalo a los Juggernauts para capturarlos.

Objetivo: Destruir el Garaje del prototipo

Capturados los prototipos, se te ordena que elimines el Garaje para prevenir que la JDA produzca unidades más tarde, así que utiliza tus fuerzas para ello.

Objetivo: Transportar al menos un Juggernaut al punto de evacuación

Dirígete hacia el sur y destruye la puerta; entra y elimina a cualquier fuerza JDA que encuentres; tu misión es escoltar al menos un Juggernaut hasta el punto de extracción, localizado más allá hacia el oeste. En el momento en que uno de ellos alcance el punto, habrás ganado la misión.

Capítulo 6: Un Regalo para Judas

Cuentas con 30 minutos para asesinar al líder de los Judas antes de que abandone el área de la misión. Comienzas en la esquina sur del mapa con un Centro de Mando, una Refinería, algunos GoGos, Rumblers y Banshees, junto con tres Equipos de Construcción para mejorar tu base.

Objetivo: Asesinar al líder de los Judas

Localiza el segundo yacimiento de Taelon en las proximidades y erige una Refinería. Añade unos Barracones e Instalaciones Solares, junto con un Garaje. Coloca dos o tres Torres de Cañón a lo largo del perímetro norte de tu base, para detener los ataques ocasionales desde ese punto. La visibilidad es extremadamente pobre en este mapa; no avances más dentro de la niebla hasta que no cuentes con una buena fuerza de asalto.

Una nueva unidad que te resultará muy útil es el Skulk; este francotirador es capaz de eliminar a un Judas con un solo disparo. Desafortunadamente, el ritmo de tiro de los Skulks es muy lento; sin embargo, si produces un buen grupo de ellos, podrás abrirte camino entre las fuerzas Judas.

Otra importante unidad para incluir en tu grupo es el Disruptor, usado para localizar minas Sprawler. Los Judas han sembrado el camino hacia su líder con estas minas; puesto que tienes el tiempo limitado para llegar hasta ese líder, sería difícil recuperarte de la devastación que produciría en tu grupo atravesar todas esas minas.

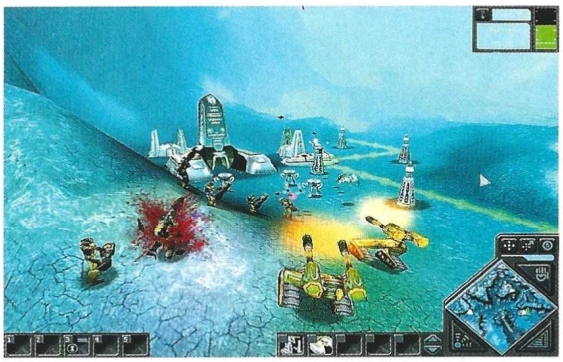
Fabrica Skulks y tanques Scorpion. Incluye Rumblers, Fiends y GoGos, y algunos Scaver y Vooduns. Debes utilizar los Skulks contra los Judas y los Scorpions contra las Torres de Cañón. No te líes con los Vultures; los Judas han rodeado su base con Torres Relámpago, y capturar su base con fuerzas aéreas no resulta fácil ni rentable.

Comienza tu avance al norte de tu base tan pronto como puedas –posiblemente, a los 18 o 20 minutos– y asegúrate de colocar un Disruptor en tu grupo, para que localice las minas. Sigue hacia el noreste, donde encontrarás varios Judas; usa tus Skulks en masa para liquidarles antes de que se puedan aproximar.

Sigue el camino al noreste hasta localizar un nuevo yacimiento de Taelon, defendido por Torres, Judas y un Voodun; elimínale en cuanto puedas, o comenzará a curar al resto de las tropas enemigas. Usa los Scorpion y otros vehículos contra las Torres mientras movilizas a los Skulks contra los Judas. Cuando hayas acabado con las fuerzas defensoras, edifica una nueva Refinería y protégela como de costumbre; coloca las Torres hacia el noreste.

Puedes utilizar algo de tiempo para defender este nuevo yacimiento, mientras sigues reforzando tu ejército; cuando llegues a la marca de los 8 o 10 minutos, comienza a moverte hacia la base de los Judas; sigue hacia el noreste y luego hacia el noroeste, hasta que encuentres las inmediaciones de la base. Cuidado con las trampas Sprawler que encontrarás a lo largo del camino; utiliza a tope a tu Dis-

Dark Reign2



ruptor, siempre al frente de tus tropas, y elimina las trampas, a distancia segura, mediante tus Scorpion.

Sigue a través de la base de los Judas, concentrando tu fuego en las Torres y unidades enemigas; ignora los edificios, puesto que el tiempo es limitado. Llegarás a ver los Barracones, guardados por Judas, y dentro de ese grupo, un Judas más grande que el resto, que es el líder. Concentra todo tu poder de fuego en él; si lo liquidas dentro del límite de 30 minutos, habrás ganado la misión.

Capítulo 7: El Guardián de la Puerta

Comienzas en la playa con cuatro Equipos de Construcción, algunos Judas y otras unidades de Infantería. Explora alrededor de tu posición inicial para localizar dos yacimientos de Taelon, al norte y al este de la playa. Las unidades JDA pueden llegar desde el noroeste, cerca de tu Refinería, así que coloca por allí algunas Torres de Cañón.

Objetivo: Destruir la base JDA que protege la Puerta de la Cúpula y las Torres Falcon

Empieza a edificar las estructuras básicas y un Aeródromo, si piensas en utilizar Vultures. Asegúrate de que construyes un Muelle en el agua al este de tu base, y produce Hydrofoils para proteger tus líneas del enemigo. Mejora tus estructuras y sigue recogiendo Taelon. Construye también un Cobertizo del Scaver y una Sarcología para acceder a las unidades sanadoras.

Fabrica Judas, Scorpions , GoGos y Cañones Thunder en cuanto hayas mejorado tu Centro de Mando al nivel tres; te puede resultar útil edificar una Factoría Juggernaut, para emplear este tremendo arma. Es muy poderosa, pero bastante cara; además, es problemática a la hora de escoltarla hasta su objetivo; tú mismo. En vez de eso, podrías optar por Cañones Thunder, como artillería terrestre, y Leviathans, como artillería naval. Apoya a estas potentes unidades con Judas, Rumblers y GoGos por tierra, e Hydrofoils por mar. Procura enviar Equipos de Construcción para edificar Torres de Cámara y tener línea de visión sobre la base JDA.

Sin embargo, antes de que montes un asalto, explora el área al noroeste de tu base para localizar recursos adicionales de Taelon. Acumula una fuerza de Judas, Infantería, Scorpions y otros vehículos. Avanza al norte desde tu base a lo largo de la línea de la costa. Cuando alcances un área con un camino que lleva hacia la esquina noroeste del mapa, encamínate por él. Encontrarás todo tipo de unidades enemigas a lo largo de este camino. Haz avanzar a tus tropas lentamente, intentando eliminar las defensas JDA poco a poco.

Limpia de enemigos el yacimiento, y asegúrate de que eliminas todas las Torres. Explora a lo largo del borde de norte del mapa para asegurarte de que no hay más unidades JDA rondando por allí. Edifica una Refinería y protégela del modo habitual.

Otro camino, que se dirige hacia el sur desde el yacimiento, esconde un Watchman y algunos Castigars, así que es mejor que los elimines en cuanto te sea posible.

Hay todavía más Taelon que conquistar antes de que te lances al ataque. Fabrica de 10 a 15 Hydrofoils y envíalos al noroeste a lo largo de la costa; al mismo tiempo, mueve tus unidades de tierra al sureste del yacimiento que descubriste al aproximarte a la costa. Encontrarás aquí unidades JDA, Torres, y un Dreadnaught cerca de la costa; elimina éste con los Hydrofoils y luego ataca al resto de unidades en la costa, acabando con los supervivientes con tu infantería. Una vez limpio el yacimiento, levanta allí una Refinería, que tendrás que proteger como siempre haces.

Ahora, con cuatro Refinerías funcionando, tienes que contar con una gran cantidad de recursos que te permitirán asaltar tu objetivo. Sigue el camino a lo largo del borde norte del mapa; la costa gira hacia el este según te vas aproximando al canal que lleva al interior de la base JDA. Dos torres extremadamente poderosas lo flanquean; muévete despacio hacia hacia el este hasta que una secuencia de vídeo te muestre las dos Torres Falcon. No avances más allá. Emplaza aquí un par de Torres de Cámara para obtener una buena línea de visión, y acaba con las Falcon mediante tus Leviathans y tus Cañones Thunder.

Destruidas las Torres, puedes entrar en la base enemiga; hay un montón de unidades y de estructuras, pero no tendrás demasiados problemas si eres paciente. Para empezar, limpia todos los Cruceros de Patrulla y elimina el Muelle; avanza tus Leviathans hacia la costa y protégelos con los Hydrofoils; mueve tu Infantería y vehículos hacia el interior de la base. Construye una o dos Torres de Cámara para facilitar el trabajo de la artillería, y edifica cerca de ella Torretas Ravager y Sky Sweeper. Cuando uses tus Cañones Thunder para atacar a la JDA, sus unidades saldrán e intentarán eliminar todo cuanto esté a su alcance, incluida la Torre de Cámara, así que procura defenderla correctamente; si la JDA consigue destruir la torre, haz avanzar a tus tropas de tierra y a los Hydrofoils.

Sigue avanzando y construye otra Torre de Cámara; vete reciclando las torres que ya no tengan utilidad; puede ser de utilidad que construyas unos Barracones y un Garaje por aquí mismo, con el fin de reforzar a tus tropas con más rapidez; produce también unidades sanadoras y colócalas entre tus tropas.

Despeja totalmente la base enemiga. Si sigues explorando el mapa, podrás encontrar algunos Cruceros de Patrulla a lo largo del borde este del mapa. Con todas las unidades JDA destruidas, verás una secuencia de vídeo en la que los Sprawlers intentan atravesar el Portal; es impenetrable, sin embargo; de todos modos, los Sprawlers encuentran una alcantarilla y la misión acaba en victoria.

Capítulo 8: Hacia la Salida

Comienzas con un Judas, un Infiltrator, Rumbler, Fiend, Banshee, GoGos y Scaver. Esta será toda tu fuerza para esta misión, a menos que seas capaz de localizar refuerzos en la alcantarilla. Puesto que cuentas con un Scaver, utiliza al GoGo para la primera parte de esta misión.

Objetivo: Localizar y destruir el mecanismo de cierre del Portal de la Cúpula

Explora los alrededores con el GoGo en primera línea; avanza hacia el norte y sigue por el túnel hasta que veas una secuencia de vídeo que te mostrará a las tropas de la JDA peleando con una especie de bestia de las alcantarillas...

Estas bestias pringosas son los enemigos que te encontrarás continuamente durante el desarrollo de esta misión; no son especialmente duras, pero si no eres cuidadoso te pueden superar rápidamente. Ataca con el GoGo primeramente; si encuentras más de tres a la vez, ayuda en el ataque con la Infantería; ordena al Scaver que repare el vehículo mientras se desarrolla el ataque.

Después del vídeo, haz que tu tropa avance a través del agua. Tienes dos opciones, hacia delante o hacia la izquierda; si sigues hacia delante, encontrarás varias bestias, no demasiado difíciles de derrotar, pero, tras ellas, hay Rovers y Castigars cerca del final de la sala. Si te mueves hacia la izquierda, solamente tendrás que combatir con unas cuantas bestias, lo que es preferible. Avanza hacia delante bajo el tubo y encontrarás unos cuantos Guardians en la sala roja que hay al final de la sala.

Cuando hayas eliminado a los Guardians, explora la sala hasta que encuentres unidades Sprawler encerradas en una especie de celda; destruye el panel de control adyacente a la celda y verás una secuencia de vídeo en la que Booda Shoun y una Skulk salen de la celda; esta última será muy útil contra las bestias y los Guardians que todavía esperan durante la misión, mientras que el Voodun se puede ocupar de la salud de tus tropas.

Según los prisioneros salgan de la celda, te atacará desde el sur un grupo de Castigars y Rovers, precisamente los que evitamos al principio de la misión. Debilita a los Castigars con la Skulk y remata a todo el mundo con el GoGo y el resto de tu tropa. Tómate tu tiempo para sanar a todo el mundo antes de continuar.

Camina por la sala desde la que vinieron los atacantes y localiza un nuevo camino; síguelo hasta una gran sala, que sale hacia la izquierda. Derrota a los Guardians y a las bestias, cúrate y sigue adelante. Pronto verás una secuencia de vídeo, con los Judas entrando por la alcantarilla, incluyendo a su líder. Puedes controlarlos si quieres, pero es más seguro dejarles en esta posición inicial. Tienes que rescatarles despejando su camino de fuerzas JDA y de bestias.

Dirígete a lo largo del camino hacia el este, lejos de los Judas; no puedes cruzar el abismo en este punto; en vez de ello, tendrás que continuar a lo largo del camino para encontrar la senda que lleva hacia la entrada al norte, donde los Judas están esperando. Vete despejando cuidadosamente el camino según avances; no olvides curar a tus unidades después de cada encuentro. Cuando contactes con los Judas, inclúyelos en tu grupo de Infantería y retoma tu viaje a través de las alcantarillas. Encontrarás un nuevo camino al sur del punto donde encontraste a los Judas.

Sigue por un estrecho canal, que tiene varios Castigars al final; utiliza a la Skulk para debilitar a estas unidades y rematalas con el resto de tus tropas. Si exploras el túnel descubrirás cuatro Rovers inmóviles, de los que te puedes apoderar; asígnalos al grupo de tu GoGo; repáralos también con tu Scaver cuidadosamente tras cada combate.

Sigue bajando por el túnel y toma el primer desvío a la izquierda; sigue al noreste a través de la caverna, eliminando a las bestias que encontrarás. Según avanzas, el comando Sprawler te anunciará la presencia de tropas JDA avanzando hacia las alcantarillas. Te atacarán Guardians y Castigars en muy poco tiempo, según sigas avanzando. Asegúrate de que tus unidades están juntas, para maximizar tu potencia de fuego; repara y sana todas ellas; sé paciente y no sigas adelante hasta que todas ellas estén de nuevo al cien por cien de salud.

Cerca del final de esta sala, tendrás que eliminar muchos Guardians; cura tus heridas y sigue por un camino a la derecha. Combatirás contra más unidades JDA de varios tipos; prepárate para el final de la misión. Al final de esta habitación, encontrarás más unidades JDA, incluyendo un Bulldog. Intenta atraer a estas unidades alrededor de la esquina, para aprovechar más tu fuego. Pelear aquí puede ser duro, porque las JDA están mejor posicionadas y pueden eliminar a tus unidades cuando éstas doblen la esquina...

Después de derrotar al enemigo, sigue moviéndote por la sala para disparar la secuencia que pone fin a la misión: tres horas después de tu batalla a través de la alcantarillas, un Juggernaut viaja por ellas y vuela el mecanismo de control del Portal; la misión ha sido un éxito.

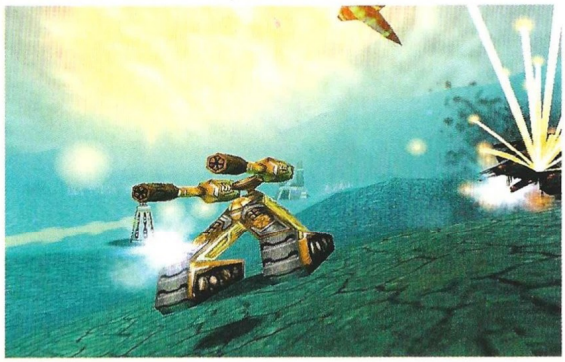
Capítulo 9: Exodo

Algunos Judas y Rumblers, y cuatro Equipos de Construcción son tu tropa inicial. Encontrarás un yacimiento de Taelon a la derecha de tu posición inicial.

Objetivo: Expulsar a la JDA del área del Portal

Construye un Centro de Mando, una Refinería, Instalaciones Solares, unos Barracones y un Garaje. Explora el área a la izquierda de tu posición para encontrar rápidamente otro yacimiento de Taelon; edifica aquí una segunda Refinería. Debes de edificar instalaciones

Dark Reign2



defensivas de todo tipo, incluyendo Torretas Ravager cuando cuentes con ellas, alrededor de tus Refinerías; también sería útil que protegieras la entrada este de tu base.

Poco después de que la misión comience, un vídeo te informará de que la JDA está planeando destruir el reactor de la ciudad. Para alcanzar el portal, debes de reparar el reactor antes de que alcance su estado crítico y destruya toda la ciudad. Fabrica un Scaver y escóltale hasta el reactor, cuya posición te indicará el radar sobre el minimapa. Aunque parezca que el tiempo es crítico, en realidad cuentas con todo el que quieras para reparar el reactor y completar la misión. La secuencia de vídeo da paso al siguiente objetivo, llevar un Scaver hasta el núcleo de fisión del reactor.

Objetivo: Llevar un Scaver hasta el Núcleo de Fisión

Antes de empezar –no hay ninguna prisa– , concéntrate sobre tus defensas y en localizar nuevas fuentes de Taelon; mejora todas tus instalaciones y construye un Cobertizo del Scaver y un Aeródromo para fabricar un Transporte, que llevará al Scaver hasta el núcleo, y Vultures.

Fabrica una patrulla de Judas y una fuerza combinada con otras unidades de Infantería y vehículos y localiza el teletransportador al este de tu base; encontrarás más repartidos por todo el mapa, y puedes usarlos para explorar distintas áreas del mismo, usualmente áreas ricas en Taelon. Envía por él una patrulla de Judas e Infantería; aparecerás al noroeste, junto a unos pocos Rovers de la JDA. Elimínalos y sigue el camino hacia el sureste. Destruye la Torre Centinela y despeja el yacimiento de Taelon de presencia JDA; monta aquí una nueva Refinería y protégela bien. Deja unas pocas unidades de Infantería y envía el resto de vuelta a tu base inicial.

Ahora que has despejado la carretera al noroeste, deberías tener un acceso claro al núcleo de fisión. Este está localizado en medio de una masa de agua; Cruceros de Patrulla JDA y otras unidades se mueven alrededor de él. Puedes intentar alcanzarlo con un Transporte desde tu yacimiento del noroeste. Cuando alcances el núcleo, se te informará de que sus defensas son demasiado fuertes y se te presentará tu nuevo objetivo.

Objetivo: Localizar los Controles de Defensa

Cuatro controles de defensa JDA están repartidos por el mapa, e indicados por destellos de radar en el minimapa. Cada uno de ellos está defendido por Torres Centinela y unas cuantas unidades JDA. Para completar la misión, debes localizar cada control, eliminar sus defensas y controlar el área hasta que el Scaver pueda llegar al núcleo de fisión.

Dos de los controles están localizados a lo largo del borde este del mapa; encamínate primero hacia ellos porque hay también dos yacimientos de Taelon en la misma zona. Monta un gran grupo de Judas, infantería variada, Scorpions, GoGos e incluso Cañones Thunder, junto con algo de apoyo aéreo mediante Vultures. Aunque ahora quizá no te haga falta tanta tropa, más adelante te vendrá bien para asaltar la fortaleza de la JDA.

Dirígete al sureste, hacia la esquina sur del mapa; avanza al noreste, a lo largo del borde este del mapa; a poca distancia, encontrarás el primer yacimiento. Monta una Refinería con todas las medidas de seguridad que te parezcan oportunas. Chequea el resto de tus Refinerías para ver si siguen procesando Taelon; en caso contrario, recíclalas y redirige los Recolectores adecuadamente.

Sigue avanzando hasta que encuentres un segundo yacimiento; edifica otra Refinería y procede según el modo habitual. Ya deberías de estar ingresando una respetable cantidad de recursos, suficiente como para mantener tu máquina de guerra en marcha. Realiza todas las mejoras de unidades que puedas, incluyendo una Fábrica de Juggernauts, aunque la combinación entre unidades de artillería y Torres de Cámara debería de bastarte para demoler la base JDA que te aguarda.

Comienza el asalto contra el primer control de defensa, que se encuentra en la esquina noreste del mapa. Si cuentas con Cañones Thunder en tu grupo, coloca una Torre de Cámara en la parte superior de la rampa, destruye las defensas con tu artillería.

Eliminadas las defensas, el comando te anunciará que has tomado el control; no obstante, si abandonas la posición, perderás dicho control. Por lo tanto, para mantenerlo, lo mejor es que construyas por allí unas cuantas Torres, puesto que la JDA te atacará inmediatamente.

Antes de que avances a lo largo del borde norte hacia el corazón de la base enemiga, donde encontrarás el Portal de Togra, asalta el segundo control de defensa, que se halla también en el lado este. Cuando lo conquistes, para lo que puedes usar las mismas tácticas empleadas contra el primero, mantén tu posición del mismo modo. Si exploras al noroeste del control, localizarás un nuevo yacimiento de Taelon; monta tu Refinería y protégela adecuadamente.

Vuelve a la esquina noreste y prepárate para asaltar la base enemiga más al norte. Avanza cautelosamente y usa Torres de Cámara para ir proporcionando línea de visión a tu artillería; edifica Torres Sky Sweeper y Ravager para repeler los inminentes ataques. Una vez que tus cañones distingan una unidad JDA, todas las que haya alrededor se aproximarán y te atacarán; levanta suficientes torres como para repeler el asalto. Según vayas avanzando, puedes ir reciclando las torres, para construir otras nuevas mientras prosigues con el asalto a la base JDA.

Si tus refuerzos te lo permiten, construye aquí un Garaje, y mejóralo de modo que puedas reforzar a los Thunder con Scorpions. La base enemiga cuenta con Precintos, Garajes y Generadores Atómicos. Elimina primero las estructuras productoras de unidades; tan pronto como veas el

Centro de Mando, destrúyelo con tus cañones. Elimina también todos los Equipos de Construcción enemigos para evitar nueva estructuras. Explora el área tras las ruinas del Centro de Mando para localizar varios Generadores Atómicos. Destrúyelos cuidadosamente, para no recibir un daño excesivo.

Si te hiciera falta más Taelon para seguir demoliendo la base JDA, puedes encontrar un nuevo yacimiento muy grande en el centro del mapa, defendido por unas pocas unidades enemigas; ya sabes cómo actuar...

Tras la base enemiga ya demolida, encontrarás el tercer control de defensa. Una vez que hayas liquidado a las unidades y a las estructuras defensivas enemigas, edifica tus propias Torres para mantener la posición.

El cuarto control de defensa está localizado en la esquina suroeste, justo al oeste del tercer yacimiento de Taelon que descubriste. Envía unas cuantas unidades a través del teletransportador público y actúa como de costumbre. Cuando acabe la masacre, edifica tus propias torres, y ya controlas los cuatro puntos requeridos.

Ya es el momento de enviar a tu Scaver al núcleo de fisión. Despeja antes, no obstante, el área circundante de Cruceros de Patrulla. Explora la costa al sur de la base principal JDA, ahora destruida, para localizar el Muelle; machácalo e intenta atraer a la costa al resto de las naves enemigas para destruirlas con tus fuerzas.

Una vez que el área esté suficientemente despejada, usa un Transporte aéreo para llevar al Scaver hasta el núcleo de fisión. Descárgale allí y muévele hacia el núcleo para acabar la misión.

Capítulo 10: Descendiendo a la Tierra

Para acabar la campaña Sprawler, debes escoltar unas unidades hasta el interior del Portal de Togra; ya has despejado el camino al destruir la base JDA.

Objetivo Final: Entrar en el Portal

Antes de que muevas tus tropas hacia el interior, anticípate a otro objetivo de la misión construyendo una Fábrica de Juggernauts, si es que no la tienes ya. Si necesitas Taelon adicional, comienza a reciclar viejas Torres y edificios, que ya no vas a necesitar más; también hay un yacimiento en el centro del mapa.

Escolta al Juggernaut desde tu base hasta el área del Portal, junto con tus unidades militares. Construye algunas Torretas Ravager y Sky Sweeper apuntando hacia el Portal. Ahora, mueve tus tropas hacia el mismo; en cuestión de segundos, la JDA atacará salvajemente...

Objetivo: Enviar un Juggernaut a través del Portal

Si construiste Torres mirando hacia el Portal, tendrás pocos problemas para repeler la embestida enemiga. Comienza a mover tu Juggernaut hacia el Portal, defendiéndolo con tus otras unidades; tan pronto como subas la rampa y entres en el Portal, verás la secuencia final de vídeo de la campaña. Has completado ña campaña de los Sprawler y has acabado el juego... felicidades.

"Truco o trato"

Halloween está muy cerca y, posiblemente, cuando tengas éste número entre tus manos, alguien se acerque a ti y te diga las palabras: "Truco o trato". En el caso de que esto suceda, te recomendamos que, rápidamente, pongas la revista en sus manos para que sepa lo que son trucos de verdad, es decir, los que tienes en estas dos páginas.

BLAIR WITCH PROJECT VOL.1: RUSTIN PARR

Pulsa F10 e introduce los siguientes códigos:

Código	*Resultado*
IWORKFORGOD	Modo Dios
GETINTOMYBELLY	Todas las armas
BIGHEAD	Modo "cabezón"
GIBNPLENTY	Desmenbramiento gratuito
T2000	Piel de Terminator
GIVEMEFAITH	Restablece salud
NOD3D	Invisibilidad
HELLFREEZEOVER	Congela enemigos
BIGSTICKOFDEATH	Consigue escopeta
MEDIUMRARE	Consigue arco
GOODTIMESMAN	Consigue dinamita
BURNYOURASSOFF	Consigue lanzallamas
MEETMYPALTOMMY	Consigue Tommygun
SMILEYNOMORE	Consigue pistola elefante
SUNOFGOD	Consigue el emisor radiactivo
IAMAWIMPFORTHIS	100 balas
RECHARGE	Restablece batería de la linterna
THEDOGFARTED	Máscara de gas
ICANSEE	Gafas de visión nocturna
WWBEWARE	Balas de plata
VAMPBEWARE	Consigue balas Lith
DEMONBEWARE	Balas piadosas
ISUCK	Dificultad fácil
IRULE	Dificultad difícil
COMBATISSCARY	Combate fácil
PUZZLESARESCARY	Puzzles fáciles
INSTANTCRASH	Termina el juego
THUNDERSTORM	Genera tormenta
SNOWSTORM	Copos de nieve
TIME	Aumenta o disminuye velocidad
DARK	Gráficos oscuros

RESURRECTION

Para activar los trucos, durante los Créditos (se activan desde el menú principal) pulsar al mismo tiempo: **Ctrl NEB**. Luego, durante el juego:

Ctrl AL	Rellena vida
Ctrl WOD	Rellena maná
Ctrl RA	Modo Benny Hill
Ctrl JN	Atraviesa puertas
Ctrl VI	Modo Invencible
OLE-OLE	Empezar una partida llamándola SEVILLA2

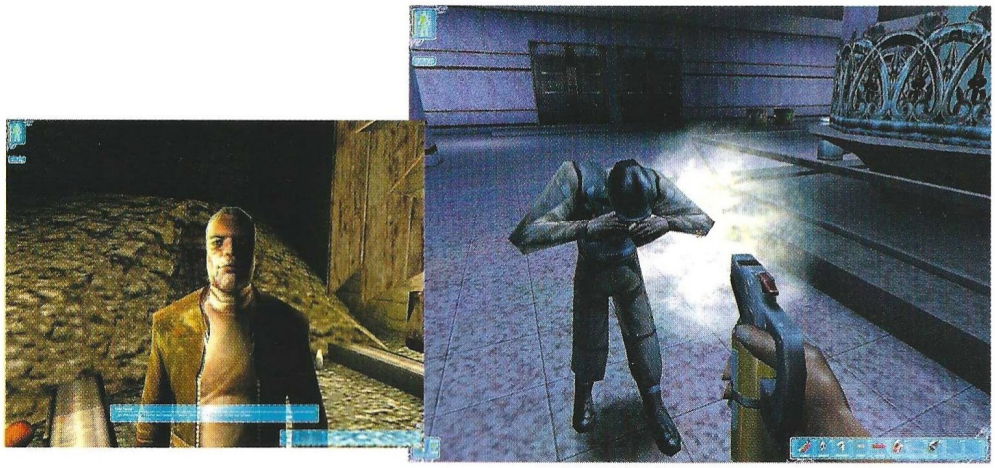
CRIMSON SKIES

En el menu de campaña, haz "clic" en el micrófono situado en la parte izquierda de pantalla y escribe "idaho". Un nuevo menú aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla, que te dará acceso a cualquiera de las misiones diponibles.

METAL GEAR SOLID

Para que los trucos queden activados, debes acceder a la línea de comando del juego, ubicada en el archivo ejecutable del juego que se halla en la barra de Inicio/Programas/Microsoft Games/Metal Gear Solid. Cuando localices el archivo, haz "clic" sobre él con el botón derecho del ratón y selecciona "Propiedades". Ahí es donde verás la línea de comando, en la que deberás añadir justo al final, el siguiente parámetro: '-cheatenable'. Ahora, cuando comiences el juego, presiona las distintas teclas para obtener resultados diversos.

F2	Modo Dios
F4	Armamento ilimitado
F5	Vista normal
F6	Vista de observador
F7	Reinicio rápido del nivel



DEUS EX

Acceder a la consola de trucos en Deus Ex requiere manipular previamente algunos archivos. Busca el llamado user.ini en la carpeta deus ex/ system –si lo has instalado por defecto en esa carpeta–. Una vez abierto, busca un comando sin asignar (por ejemplo "t=") y déjalo como "t=talk". Realiza la misma operación en todas las entradas del mismo comando.

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase

Con el juego en curso, pulsa la tecla "t". En el margen inferior izquierda aparecerá una línea de comandos con el término "Say". Borra la palabra e introduce la siguiente línea para activar las trampas: "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnables", sin las comillas y pulsa ENTER.

Vuelve a pulsar la letra "t", borra "Say" e introduce cualquiera de los siguientes códigos para acceder a los niveles correspondientes:

Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 5 JOYSTICKS "JOY LEADER" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 58 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ALEJANDRO HERAS CABAL ..... GUADALAJARA
ROBERTO PINTO MATEO ..... BARBERA DEL VALLES (BARCELONA)
JESUS Mª ANDINO JUARROS ..... VILLARCAYO (BURGOS)
JOSU SABIN ARZANEGUI MOTA ..... BERMIO (BIZKAIA)
RUBEN SOLANS CORREDERA ..... HUESCA

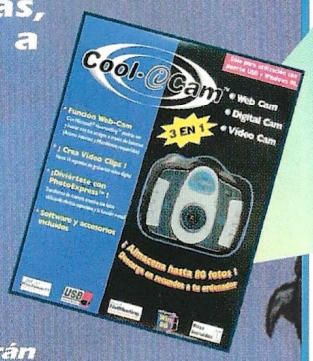
LOS GANADORES DE LOS 15 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO ICEWIND DALE, PUBLICADO EN EL Nº 58 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JUAN ANTONIO ALVAREZ FUENTE ..... OVIEDO (ASTURIAS)
LUIS CEBALLOS REVERTE ..... REUS (TARRAGONA)
ANTONIO BARBEIRO VALDIVIA ..... CEUTA
VICENTE GONZALEZ CEJAS ..... MAIRENA DE ALJARAFE (SEVILLA)
JORGE MARTIN ISABEL ..... SEGOVIA
JESUS MORENO GONZALEZ ..... MADRID
DAVID NOTARIO ROSINGANA ..... CORDOBA
LENONARDO ROMERO QUESADA ..... VALL DE UXO (CASTELLON)
DANIEL GILI PAJARES ..... VILLAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA)
PABLO BATALLA NAVARRO ..... MURCIA
EMILIO LABORDA CORONIL ..... MONTCADA I REIXAC (BARCELONA)
FCP. JOSE ARIONA CORBALAN ..... MOTILLA DEL PALANCAR (CUENCA)
JOSE LUIS NUÑEZ VEGA ..... TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)
JUAN JOSE GALLARDO CAÑAVERAS ..... MADRID
MANUEL JEREZ FONTAO ..... GIRONA

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 2 SENSACIONALES "COOL-iCAM"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

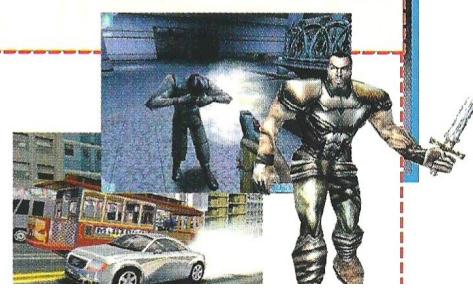
Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 60

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD 60

Como todos los meses, el CD que tienes entre tus manos está provisto de una buena cantidad de demos y vídeos, todos ellos de innegable calidad. En el apartado Demos, encontrarás algunas tan apetecibles como Hitman, V-Rally 2, Homeworld Cataclysm y Tony Hawk's Pro Skater 2, que te ayudarán en tu próxima compra, sobre todo teniendo en cuenta que las Navidades están muy cerca. También encontrarás unos cuantos vídeos, para ser más concretos cuatro, en los que podrás apreciar la calidad de la que hacen gala juegos como Drácula 2, Necronomicón, Flashpoint y Runaway. Las utilidades incluidas te sacarán de más de un apuro, como por ejemplo el siempre útil DirectX7, que te servirá para jugar con los juegos más recientes. Por último, encontrarás, como siempre dentro del apartado TSI, dos soluciones, dedicadas este mes a París 1313 y a Pompeya, dos aventuras gráficas muy complicadas. Esperamos que saques el máximo partido al CD.

DEMOS JUGABLES

El CD de este mes incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo.

Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW60.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta APLICACIONES, las utilidades en APLICACIONES/UTIL, y los vídeos y Top Secret Interactivo en la carpeta DIR.

PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de Lunes a Jueves y de 13:00 a 15:00 horas los Viernes. Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas para juegos

CULTURES

Cultures es un juego de estrategia distinto, en el que tendremos que prosperar y llevar a nuestra tribu a lo más alto, debiendo incluso procrear. REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 32MB de RAM, SVGA. CONTROLES: Como en la mayoría de los juegos de estrategia, te bastará usar el ratón para efectuar todas las acciones, aunque podrás predefinir algunas teclas de acceso rápido.

HOMEWORLD CATACLYSM

La expansión de uno de los mejores juegos de estrategia 3D en tiempo real ya está entre nosotros, y la verdad es que es un juego absolutamente imprescindible. Lo mejor de todo, es que funciona sin el juego original. REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 32Mb de RAM, Aceleradora 3D. CONTROLES: Utiliza el ratón para movilizar a tus unidades.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

El juego más aclamado de skate para PlayStation, ahora tienes la oportunidad de jugarlo en tu PC, con mejores gráficos y mucho más rápido. Móntate en la tabla y... ¡a correr! REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 32MB de RAM, Aceleradora 3D. CONTROLES: Mueve a tu personaje con ayuda de los cursores y salta con la barra espaciadora. Si lo deseas, podrás emplear un pad de control.

HITMAN: CODENAME 47

En la demo de Hitman, tendrás la posibilidad de encarnar a un sanguinario asesino a sueldo. Muévete con cautela por las calles y localiza tu próximo objetivo. REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64MB de RAM, Aceleradora 3D. CONTROLES: Utiliza el ratón y algunas teclas que podrás ver en las opciones para moverte.

UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 INSTALACIÓN: DX70spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

V-RALLY 2

Tras una primera parte no demasiado buena, Infogrames nos ofrece el esperado V-Rally 2, que ya ha causado furor en otros sistemas. Corre con el Peugeot 206 a toda velocidad. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P166, 32MB de RAM, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** Acelera, frena y gira con los cursores. Con la tecla C cambiarás la vista.

SEARCH & RESCUE 2

En Search & Rescue 2 encarnarás a un guardacostas a bordo de un helicóptero Dolphin HH65, encargado de proteger a la gente a lo largo de un buen puñado de misiones. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P166, 32Mb de RAM, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** En la demo podrás definir el control que prefieres para el helicóptero.

BREAKOUT

Breakout es aquel antiguo juego en el que debíamos fulminar todos los bloques que había en la pantalla con la ayuda de una simple bola y nuestra barra. Ahora es más bonito y variado, por lo que te recomendamos que le eches un vistazo. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P200, 32Mb de RAM, SVGA. **CONTROLES:** Emplea los cursores para moverte a derecha e izquierda y ENTER para poner la bola en juego.

FROGGER 2

Ayuda a esta saltarina rana a rescatar a los bebés en apuros. El juego conserva toda la jugabilidad del original, solo que ahora el aspecto gráfico es mejor. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P200, 32Mb de RAM, SVGA. **CONTROLES:** Mueve a Frogger con los cursores y usa el "supersalto" con la tecla ENTER.

GROUCH

Ya os hemos hablado de él, pero aún no lo habéis jugado. Es uno de los juegos más atractivos de cuantos se han programado en España, y ahora lo podrás comprobar. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P300, 64Mb de RAM, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** Mueve a Grouch con la ayuda del ratón y de algunas teclas, que podrás ver en las opciones de la demo.

BATTLE OF BRITAIN

Se le puede considerar uno de los simuladores de vuelo más realistas de cuantos han aparecido recientemente, y podrás surcar los cielos británicos con poderosos aviones. **REQUISITOS MÍNIMOS:** P266, 32Mb de RAM, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** En la carpeta de la demo (Demos\Battle), encontrarás un documento de texto con todos los controles de juego.

VIDEOS

DRACULA 2

La esperada continuación de Drácula Resurrección está casi a punto. En ésta segunda parte, el juego se desarrolla en su práctica totalidad en la ciudad de Londres.

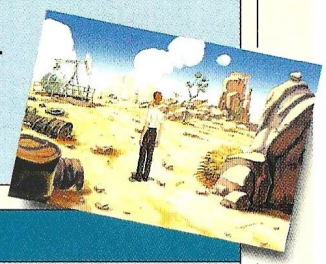
NECRONOMICON

Necronomicón es otra de esas aventuras gráficas en las que la oscuridad reina sobre todo lo demás, y eso es algo que podrás ver en el vídeo que incluimos en el CD. Los gráficos son sensacionales, y la atmósfera del juego siempre es tensa. El mundo de los muertos se abre para ti.

FLASHPOINT

Bajo uno de los entornos gráficos más hermosos que hayas visto, Flashpoint te propone comandar un nutrido grupo de soldado en pos de la paz. Tienes entre tus manos un vídeo que vale su peso en oro.

RUNAWAY



Creada por el mismo grupo programador que nos impresionó con Hollywood Monsters, Runaway se perfila como la mejor y más ambiciosa aventura gráfica creada en España. En éste vídeo, podrás ver algunas de las mejores secuencias, extraídas del propio juego.

MODS

El mes pasado, el "mod" para Half-Life estaba corrupto y no funcionaba. Para resolver este problema, lo hemos incluido nuevamente, para que todos aquellos que posean éste maravilloso juego puedan disfrutarlo al máximo. Sentimos enormemente lo sucedido.

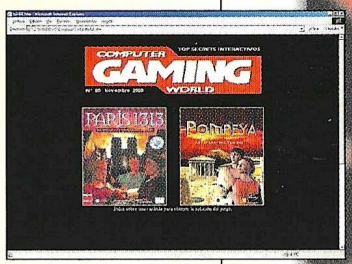
TOP SECRETS Interactivos

SOLUCIÓN COMPLETA PARA PARÍS 1313 Y POMPEYA

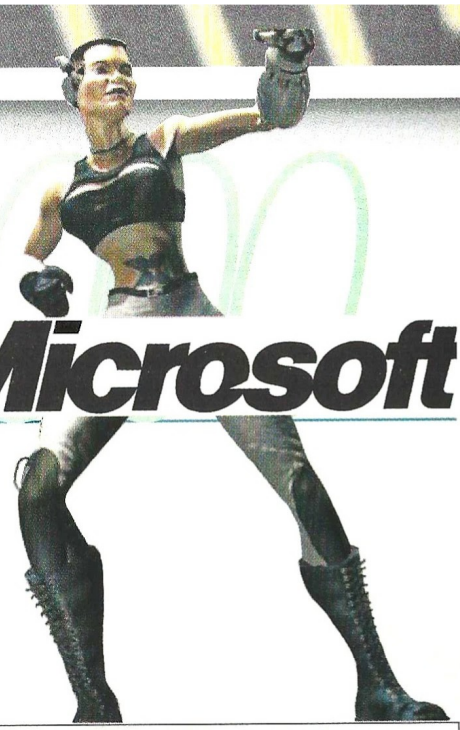
Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta DIR/TSI60 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-60. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raíz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento SOLUCIÓN AL JUEGO POMPEYA.rtf y Solución Paris 1313.rtf, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



CD Microsoft



Este mes, rizando el rizo, os ofrecemos un segundo CD-ROM de regalo, dedicado a los últimos y más espectaculares juegos de Microsoft.

Éste CD-ROM, al contrario que el otro que acompaña habitualmente a la revista, carece de sistema de autoarraque y de menú interactivo, de modo que tendrás que abrirlo empleando el sistema tradicional, es decir, haciendo un doble "clic" en el icono CD-ROM de Mi PC. Una vez hecho esto, varias carpetas aparecerán ante ti, en cuyo interior se ubican los vídeos, las demos o los parches.

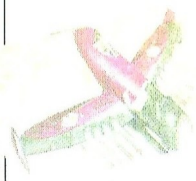
Esperamos que sea de tu agrado.

DEMOS

CRIMSON SKIES

Requisitos Mínimos:
P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

Controles:
Puedes utilizar los cursores para mover el avión a toda velocidad a la vez que abates al enemigo. De todos modos, podrás acceder a las opciones de la demo y configurar los controles a tu antojo.



METAL GEAR SOLID

Requisitos Mínimos:
P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

Controles: Puedes utilizar ratón, teclas o pad de control. En las opciones podrás ver todos los controles.

MECH WARRIOR IV

Requisitos Mínimos:
P300, 64MB de RAM, Aceleradora 3D

Controles: El ratón te servirá para desplazar a tu robot por todo el mapeado. Para más datos, consulta las opciones de la demo.

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPANSION

Requisitos Mínimos:
P166, 32MB de RAM, SVGA

Controles: Utiliza el ratón para mover tus unidades a lo largo y ancho del mapa. Si accedes a la opciones, podrás ver los controles generales, así como crear algunas teclas de acceso rápido a las acciones

PARCHES

CRIMSON SKIES

Aquí tienes un fabuloso parche para este arcade de aviación. Está en inglés, de modo que funciona con la versión inglesa del juego, que es la que se comercializa en España.

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

El mejor juego de estrategia en tiempo real de todos los tiempos te ofrece infinidad de secretos, que podrás descubrir gracias a este completo parche. Para la versión del juego en castellano.

FLIGHT SIMULATOR 2000

Este parche, para la versión en castellano de Flight Simulator 2000, te proporcionará infinidad de extras, con los que el juego ganará muchos enteros. Aviones nuevos y algunas opciones más estarán a tu disposición.

KIT DE DESARROLLO PARA FLIGHT SIMULATOR 2000

Gracias a este fantástico Kit de Desarrollo ideado expresamente para Flight Simulator 2000, podrás hacer algunos cambios en la versión original del juego. Entre otras muchas cosas, añadirás paneles de control a los aviones, un escenario nuevo y muchas cosas más. Además, si tienes un nivel alto en programación de C++, podrás efectuar todos los cambios que desees. Para más información, puedes consultar la siguiente dirección:
http://www.microsoft.com/games/fs2000/devdesk_sdk_fs2000.asp

VIDEOS

HALO

Aquí tienes, condensado en 158 megas, una de las grandes maravillas del software mundial. Programado por Bungie Software, recientemente adquirida por Microsoft, Halo se perfila como uno de los juegos de acción más impresionantes de todos los tiempos. Admira toda su grandiosidad en los diez minutos aproximados que dura éste vídeo.

CONQUEST

Una epopeya galáctica que te dejará boquiabierto. Grandes explosiones y naves espaciales descomunales se enfrentarán en una batalla por el control del universo.

DUNGEON SIEGE

Bajo uno de los entornos gráficos más hermosos que hayas visto, Dungeon Siege te transportará a un mágico mundo en el que las extrañas criaturas primarán sobre todo lo demás. Éste juego de Rol de Microsoft satisfará a todo el mundo por igual.

CRIMSON SKIES

Podrás ver la calidad de este juego en la demo incluida en el CD, pero primero, si quieres, puedes deleitarte con este vídeo antes de pasar a la acción.

MECH WARRIOR IV

Aquí tienes un impresionante vídeo en el que lo que más abunda es el fuego y las sucesivas explosiones. Ver a estos gigantescos robots en acción es completamente asombroso.

LINKS LS 2001

Uno de los mejores jugadores de golf es la indudable estrella de esta nueva versión del clásico Links. Nos referimos a Sergio García, un joven español que aspira a todo. Podrás ver algunos fragmentos en los que Sergio colabora para la captura de movimientos.

MIDTOWN MADNESS 2

Al juego de conducción más alocado ha regresado, y en él se incluyen dos nuevas ciudades y un mayor número de vehículos. Echa un vistazo al vídeo y verás lo que es bueno.

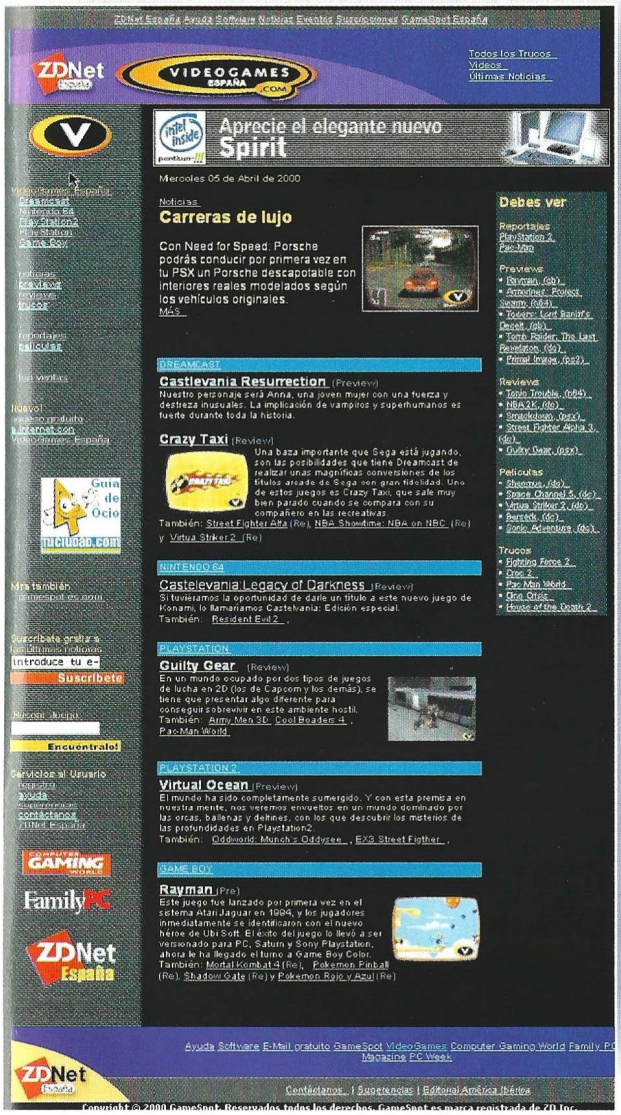
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

Aquí tienes un curioso vídeo en el que no verás ninguna escena del juego, pero que sin duda despertará en ti la curiosidad. Se trata de la continuación de uno de los simuladores de combate más notables de todos los tiempos, provisto para la ocasión con sus mejores galas.

¿Quieres saber algo sobre consolas en la web?

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

En Videogames España podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias. En Videogames España los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos de los juegos de mayor actualidad.



Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

IMAGEN LIMITE

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

VIDEOGAMES ESPAÑA .COM

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo II	Havas
2	Outcast	Infogrames
3	Silver	Infogrames
4	Drácula	Friendware
5	Diablo	Havas

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires II	Microsoft
3	Tzar	FX Interactive
4	Age of Empires	Microsoft
5	Los Sims	E. Arts

TOP 5 ACCION

1	Half-Life	Havas
2	Resident Evil 2	Virgin
3	Unreal Tournament	Virgin
4	Tomb Raider III	Proein
5	Messiah	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 2000	Electronic Arts
2	PC Fútbol 2000	Dinamic
3	PC Fútbol 7.0	Dinamic
4	Sydney 2000	Proein
5	NBA Live 2000	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Grand Prix 3	Proein
3	Rally Championship	Friendware
4	Superbike 2000	E.Arts
5	Rally Masters	Infogrames

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST..
2	Age of Empires II	Microsoft	EST.
3	Half-Life	Havas	ACC.
4	Tzar	FX Interactive	EST.
5	Diablo II	Havas	AV/R.
6	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
7	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
8	Unreal Tournament	Virgin	ACC.
9	Tomb Raider III	Proein	ACC.
10	GP 500	Proein	SIM.
11	Outcast	Infogrames	AV/R.
12	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
13	Age of Empires	Microsoft	EST.
14	Messiah	Virgin	ACC.
15	Silver	Infogrames	AV/R.
16	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
17	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
18	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
19	Los Sims	Electronic Arts	EST.
20	Diablo	Havas	AV/R.
21	Morpheus	FX Interactive	AV/R.
22	MDK 2	Virgin	ACC.
23	Curse Of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
24	Vampire	Proein	AV/R.
25	Drakan	Virgin	ACC.
26	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
27	Starcraft	Havas	EST.
28	Quake II	Proein	ACC.
29	Atlantis II	Friendware	AV/R.
30	Anno 1602	Infogrames	EST.
31	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
32	Kingpin	Proein	ACC.
33	Quake III Arena	Proein	ACC.
34	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
35	A Sangra Fria	Ubi Soft	AV/R.
36	Commandos: MADD	Proein	EST.
37	Devil Inside	Friendware	ACC.
38	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
39	Civilization CTP	Proein	EST.
40	Warcraft II	Havas	EST.
41	Broken Sword II	Virgin	AV/R.
42	Tomb Raider II	Proein	ACC.
43	Nox	Electronic Arts	AV/R.
44	Grand Prix 3	Proein	SIM.
45	Ground Control	Havas	EST.
46	Gabriel Knight III	Havas	AV/R.
47	Baldur´s Gate	Virgin	AV/R.
48	Planescape Torment	Virgin	AV/R.
49	Rally Championship	Friendware	SIM.
50	Shadowman	Acclaim	ACC.

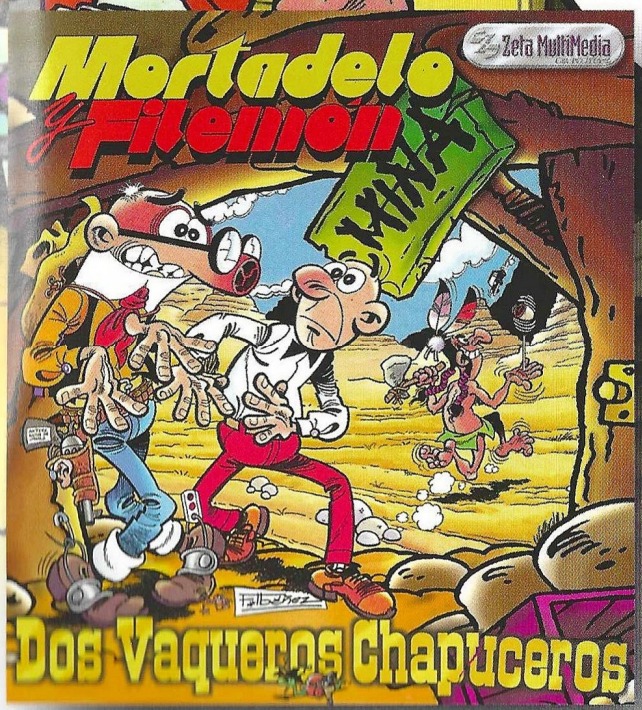
▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

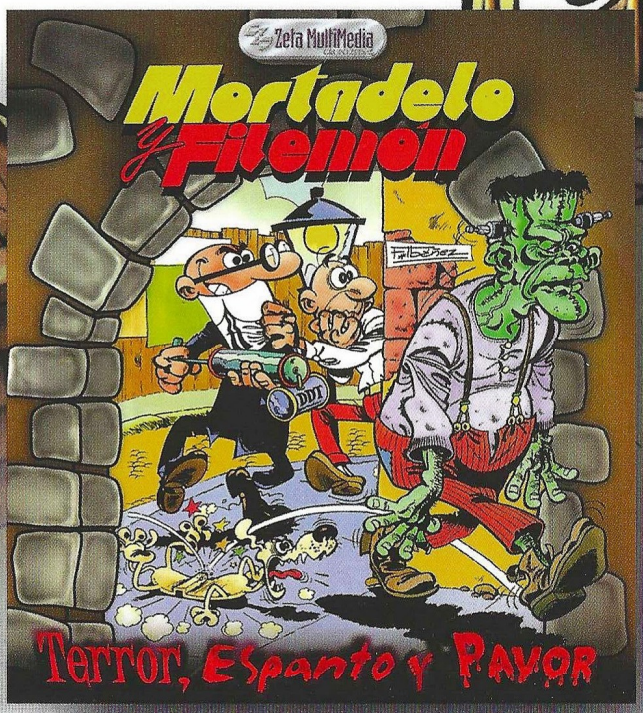
Mortadelo y Filemón

¿DOS TÍTULOS? ¿TRES AVENTURAS?

¡¡¡DOS NUEVAS AVENTURAS EN CD-ROM!!!

MORTADELO, ¿AÚN NO SE HA ENTERADO QUE CON NUESTRAS DOS ÚLTIMAS AVENTURAS TENDRÁ TRES JUEGOS Y ADEMÁS PODRÁ JUGAR CON UN AMIGO A TRAVÉS DE INTERNET?





Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE

JUMP ORDENADORES

CENTRO MAIL
www.centromail.es

BEEP

MIRÓ

DESPRENDE

areA66

versus

www.area66.com

Noticias - Servidores de Juegos - Estadísticas - Análisis - Entrevistas - Reportajes - FTP / Arsenal66 - Chats - Foros - Hosting - Multiplayer y más...

ADRENALINA